

LE NOUVEAU  
**Pif** N° 732

8F.

A PARTIR DE CE JOUR  
ON L'APPELA

# CAPITAINE APACHE



**et son gadget**  
**LE LANCE-BULLES**  
**GEANT DE PIT ET RIK**

HEBDOMADAIRE 39<sup>e</sup> ANNÉE - 8 F TTC DONT TVA 4 % FRANCE. ALGÉRIE : 6 DA. 425 CFA.  
ITALIE : 2600 L. LIBYE : 0,600 DL. MAROC : 7 DH. SUISSE : 3 FS. CANADA : \$1,75. ESPAGNE : 165 PTAS.  
BELGIQUE : 60 FB. HAÏTI : 9 G. TAHITI : 200 CFP. LA RÉUNION : 11,2 FF. TUNISIE : 700 MILLIMES. 1970

M 2806 - 732 - 8,00 F



**ENCORE PLUS DE FARCES DANS LES NOUVEAUX**

**Pif**  
POCHE  
+ 1 jeu cadeau  
212  
Algérie 4 DA  
Belgique 45 FB  
Canada \$1  
Maroc 5 DH  
Suisse 2,40 FS  
350 C.F.A.  
Tunisie 500 millimes  
Libye 0,500 DL  
mensuel  
5.50F  
TTC dont TVA 4% FRANCE  
JEUX · GAGS · BLAGUES

**Placid et Muzo**  
POCHE  
+ 1 jeu cadeau  
172  
Algérie 4 DA  
Belgique 45 FB  
Canada \$1  
Maroc 5 DH  
Suisse 2,40 FS  
350 C.F.A.  
Tunisie 500 millimes  
Libye 0,500 DL  
mensuel  
5.50F  
TTC dont TVA 4% FRANCE  
JEUX · GAGS · BLAGUES

EN VENTE CHEZ TON MARCHAND DE JOURNAUX

**N.M.S. PUBLICATIONS**  
**PIF-GADGET**

126, rue La Fayette  
75461 PARIS CEDEX 10.  
Tél.: 246.92.25  
Télex: EDIPIF 640067 F.

Directeur de la publication :  
Jean-Claude Le Meur.

Rédacteur en chef :  
Jean Ollivier

Secrétariat général :  
Nicole Marliac.

Rédaction :  
Jean Ollivier, Roger Lecureux,  
Claude Bardavid, Roger Dal,  
Jean Pénichon, Pierre Veillé,  
Léon Wisznia.

Directeur artistique :  
Sacha Kleinberg.

Réalisation :  
Robert Andreucci (Rédacteur  
en chef technique),  
Gilbert Favrie, Michèle Lecreux.

Maquette :  
Michel Cassou, Carlos Muñoz.

Marketing :  
Jean Martin (Etudes, gestion).

Commercial :  
Marc Monfroy (Ventes N.M.P.P.),  
Pierre Sebahoun (Abonnements :  
Tél.: 287 97 40 poste 28).

Promotion, relations  
extérieures :  
Andrée Gigaud.

Publicité :  
Media-Cosmos-  
3, avenue de Madrid-  
92521 Neuilly. Tél.: 747.16.00.  
Jean-Pierre Soupa (Directeur),  
Suzel Messerschmitt  
(Chef de publicité).





# Prends les commandes du Phoenix, et affronte d'impitoyables rapaces.

Avec Phoenix!, l'un des nouveaux programmes de jeux Atari, vis des émotions fortes et sors vainqueur du combat. Tu es le commandant du Phoenix, défendant ta planète contre un vaisseau spatial étranger, déterminé à tout détruire sur son passage. Pris au piège, tu dois riposter au tir incessant d'impitoyables rapaces, et ils sont sans merci. Atari, c'est plus de deux nouveaux programmes de jeux par mois, qui te plongeront dans un monde plus passionnant que jamais.

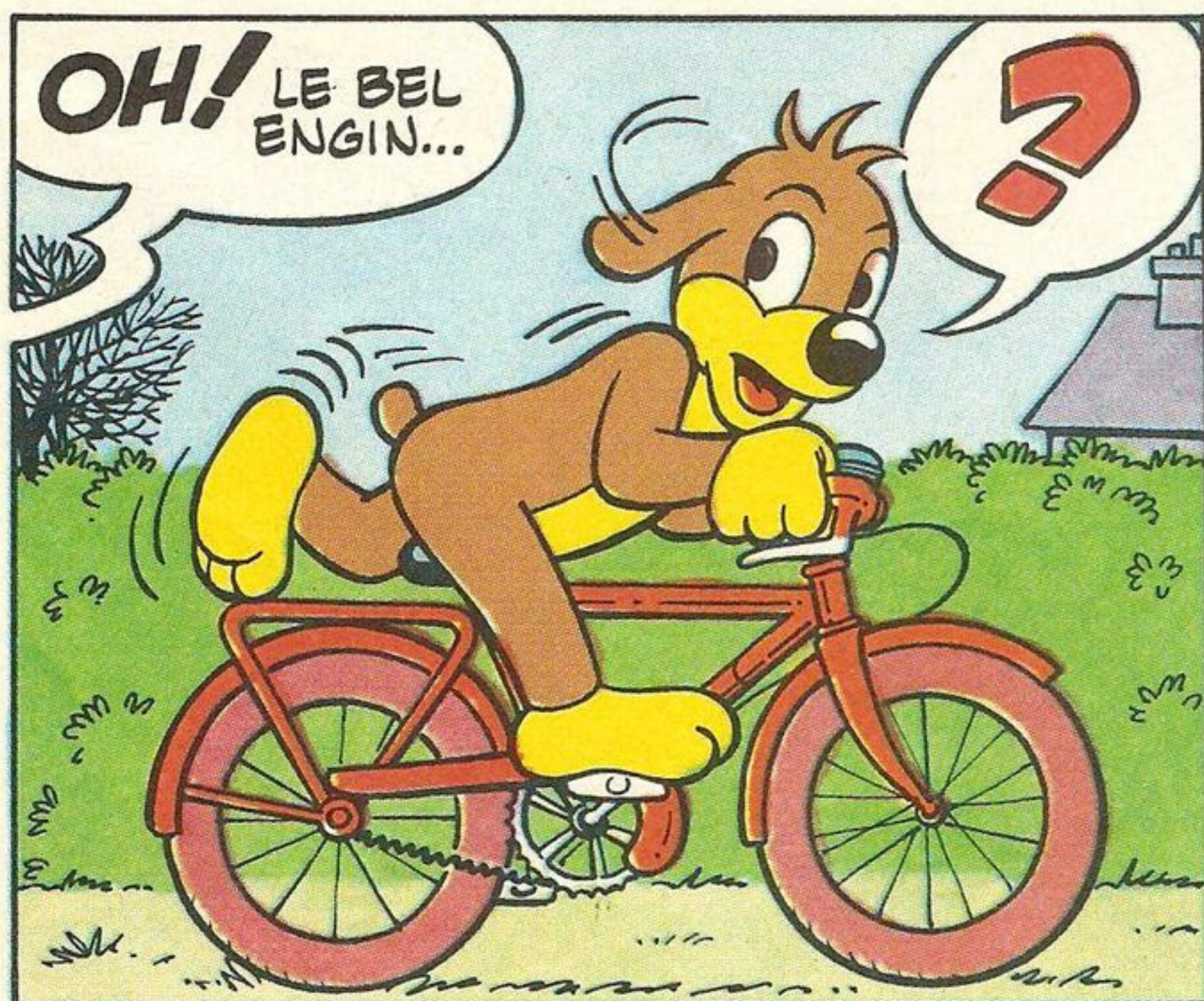
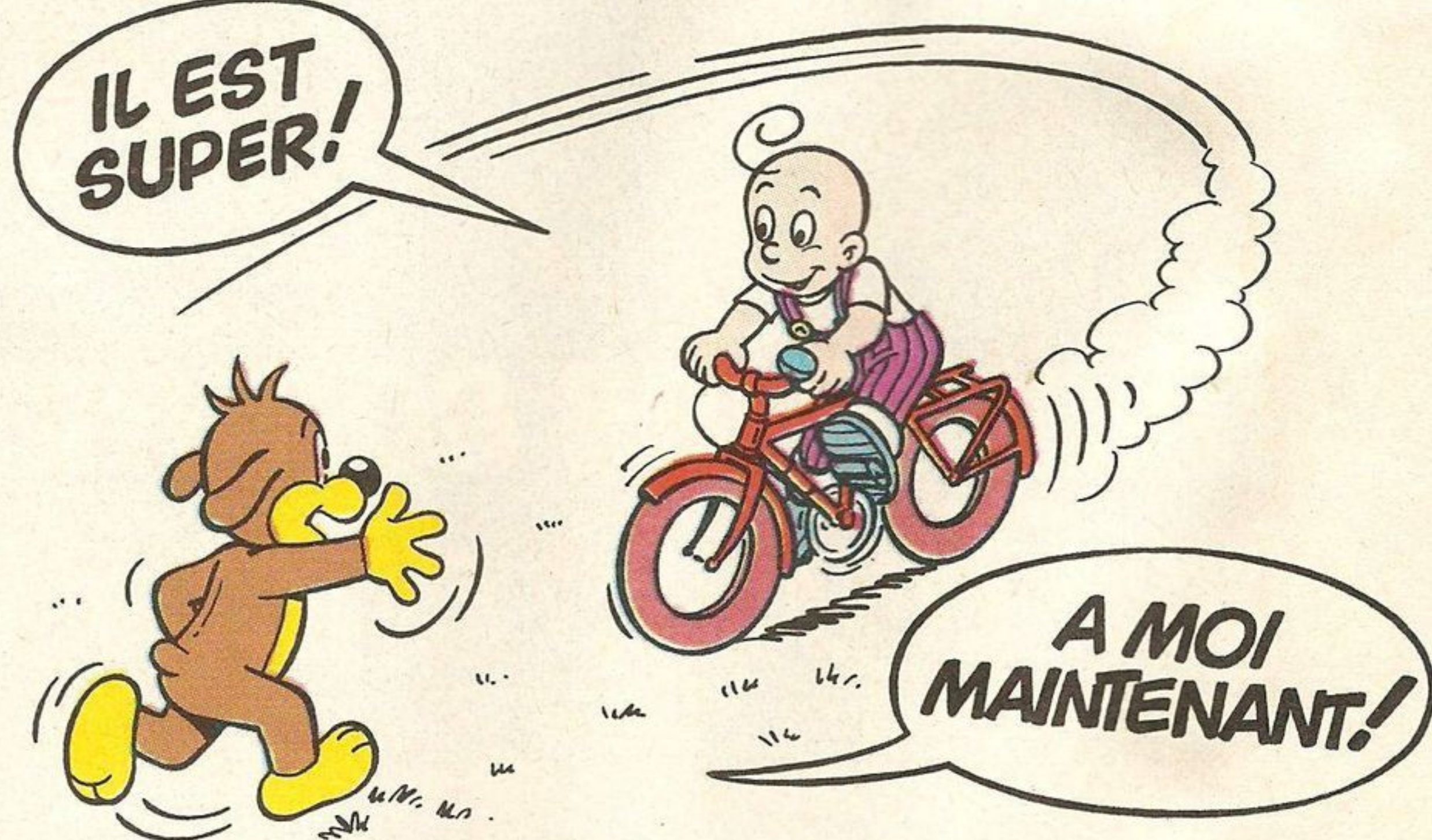
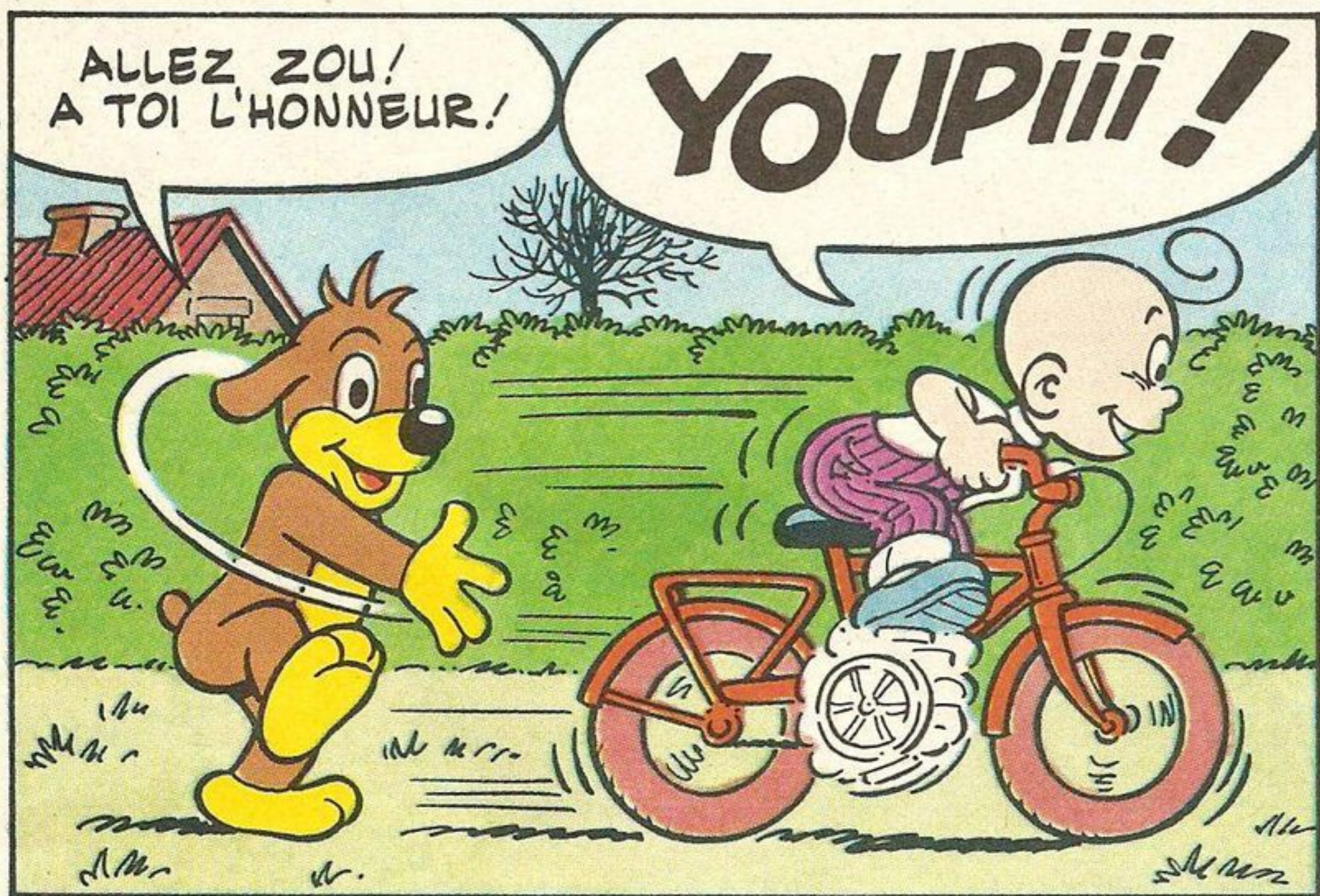
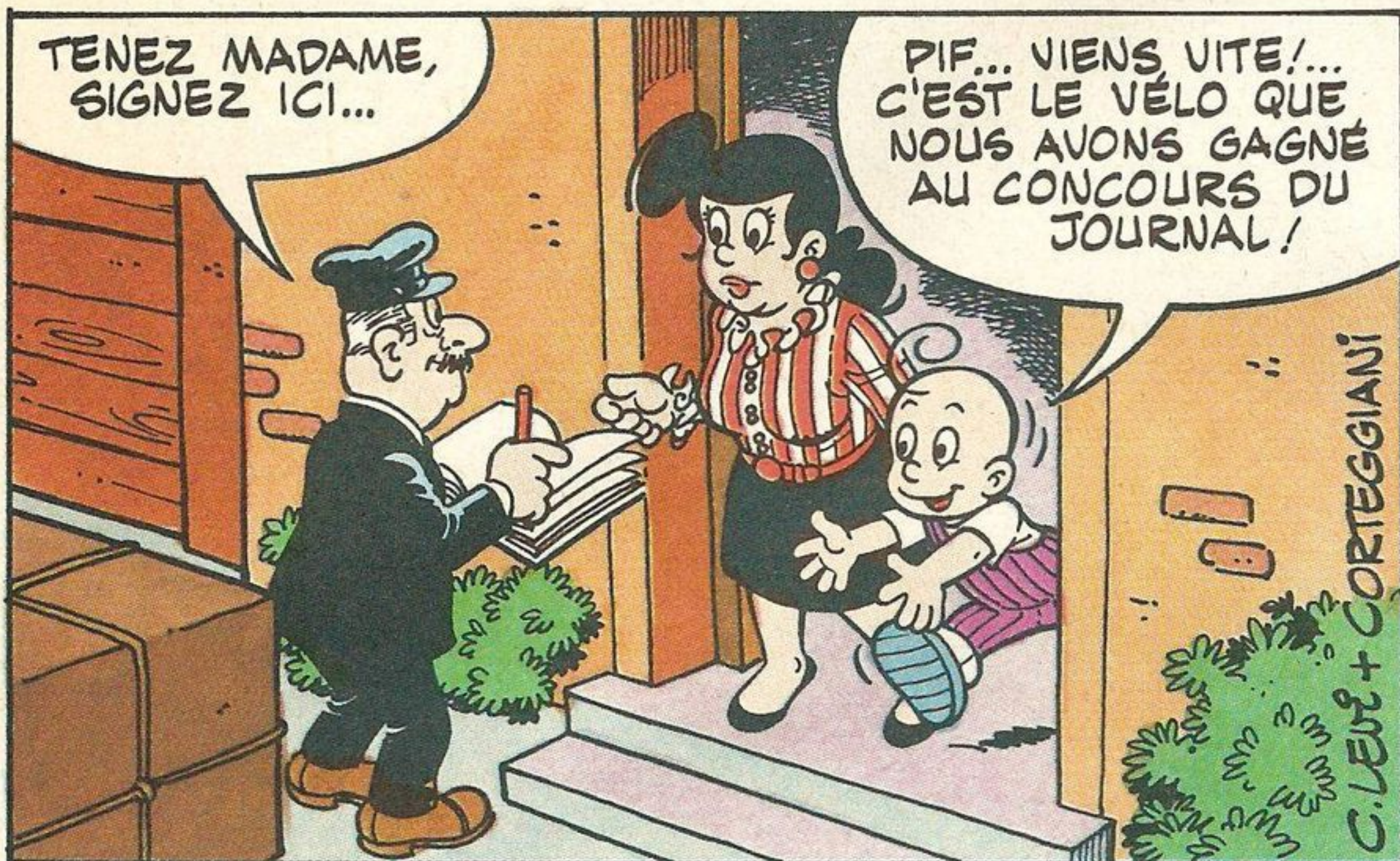
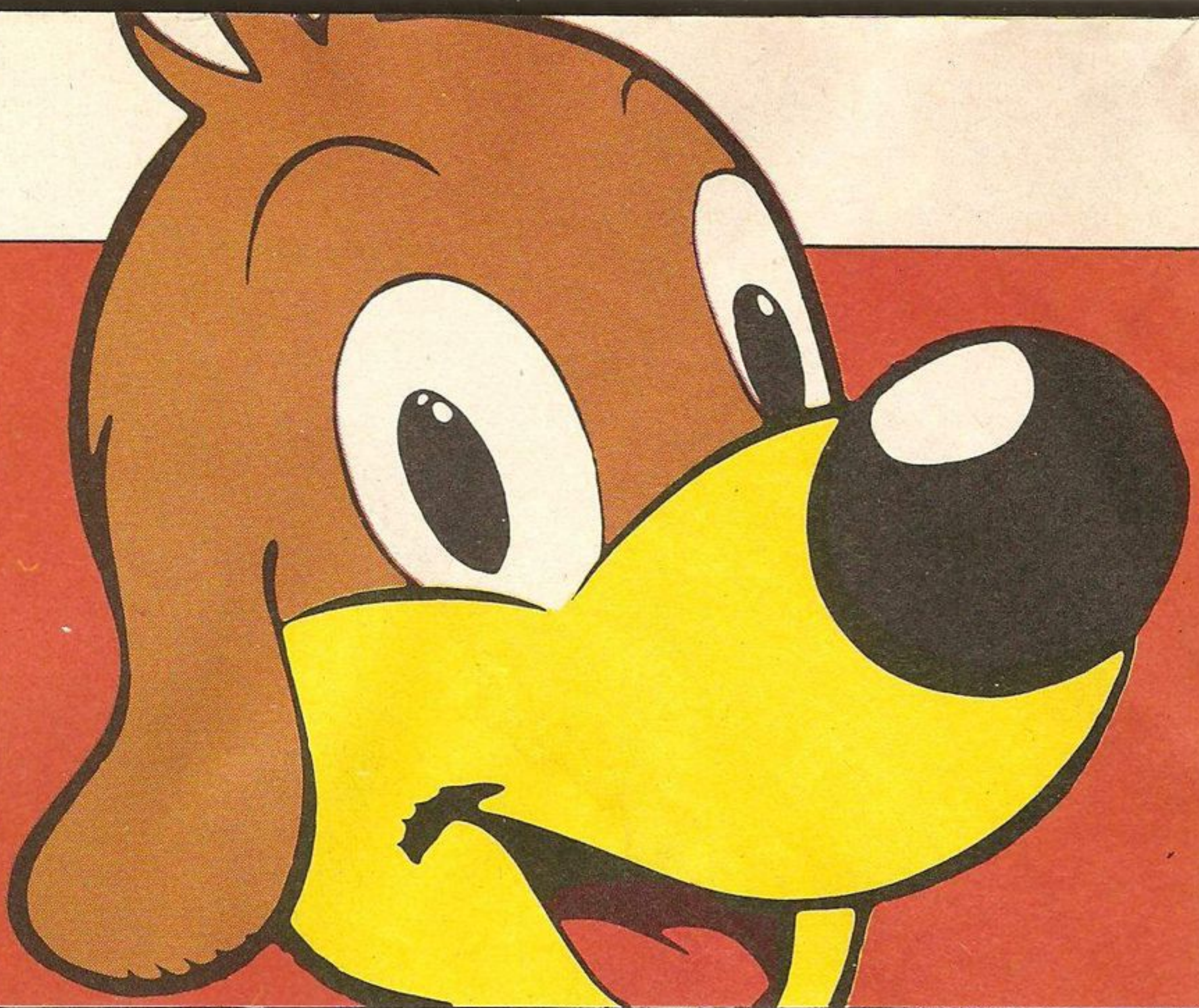


**Plus de 1500 jeux vidéo qui déclenchent les passions.**

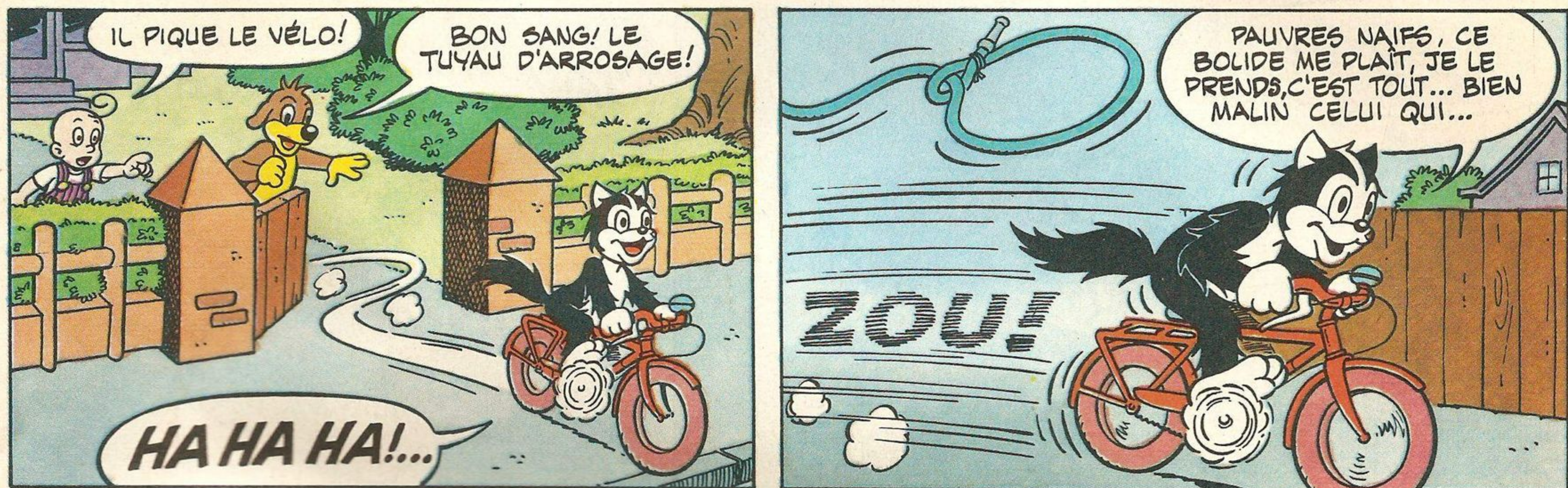


# Pif

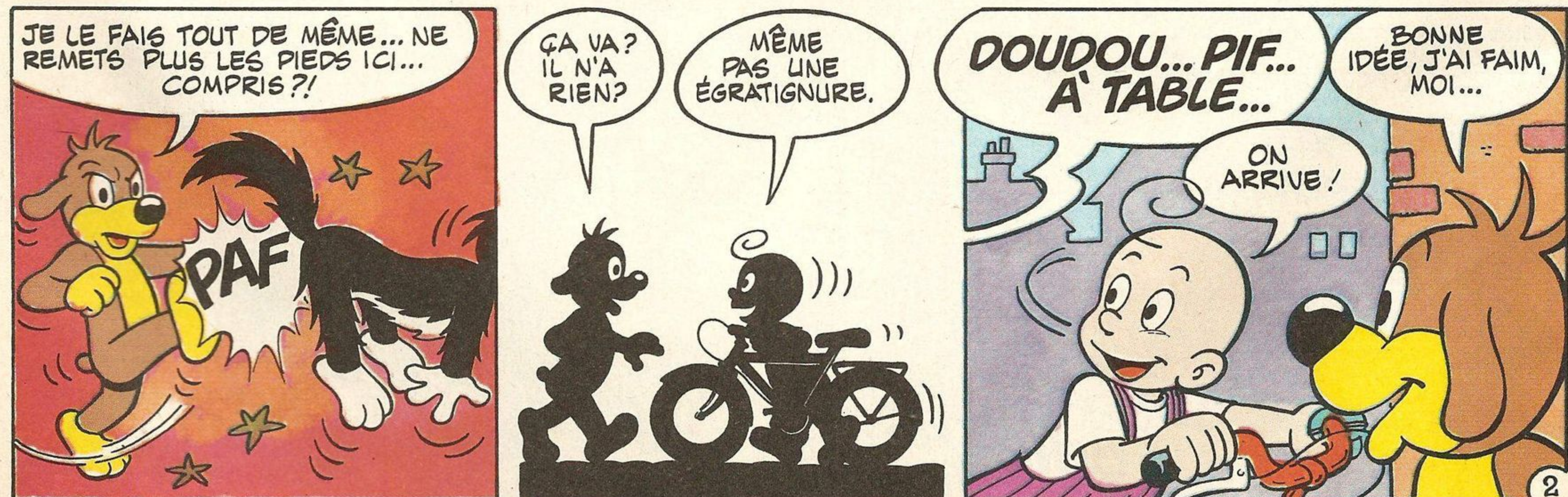
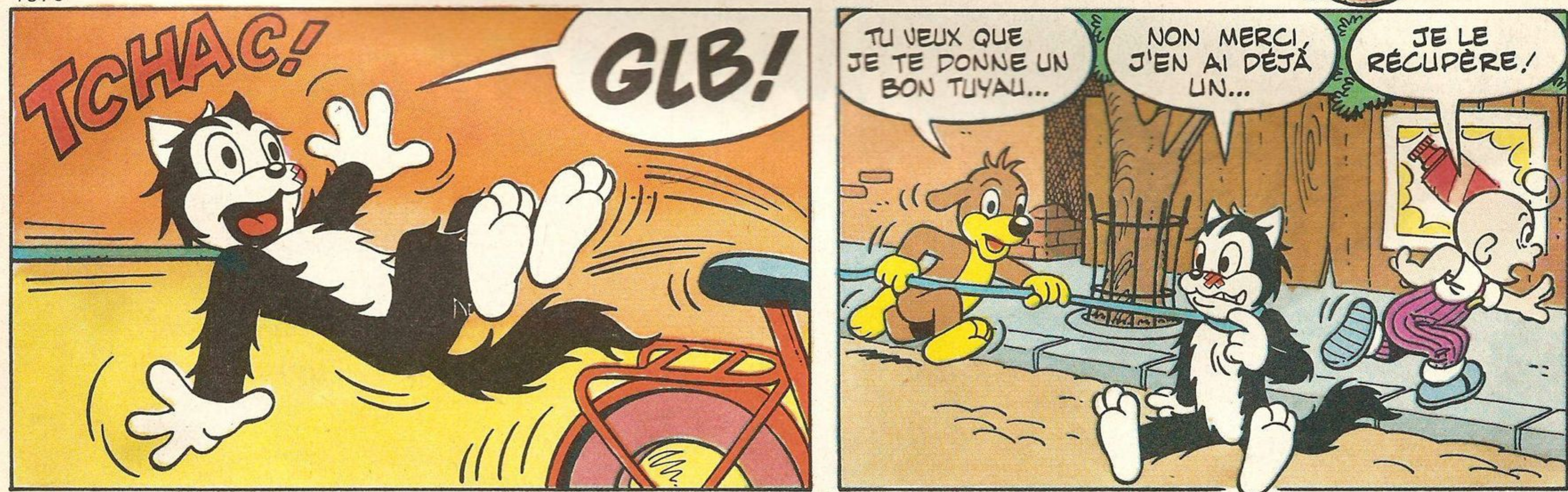
## Vélo, volé!



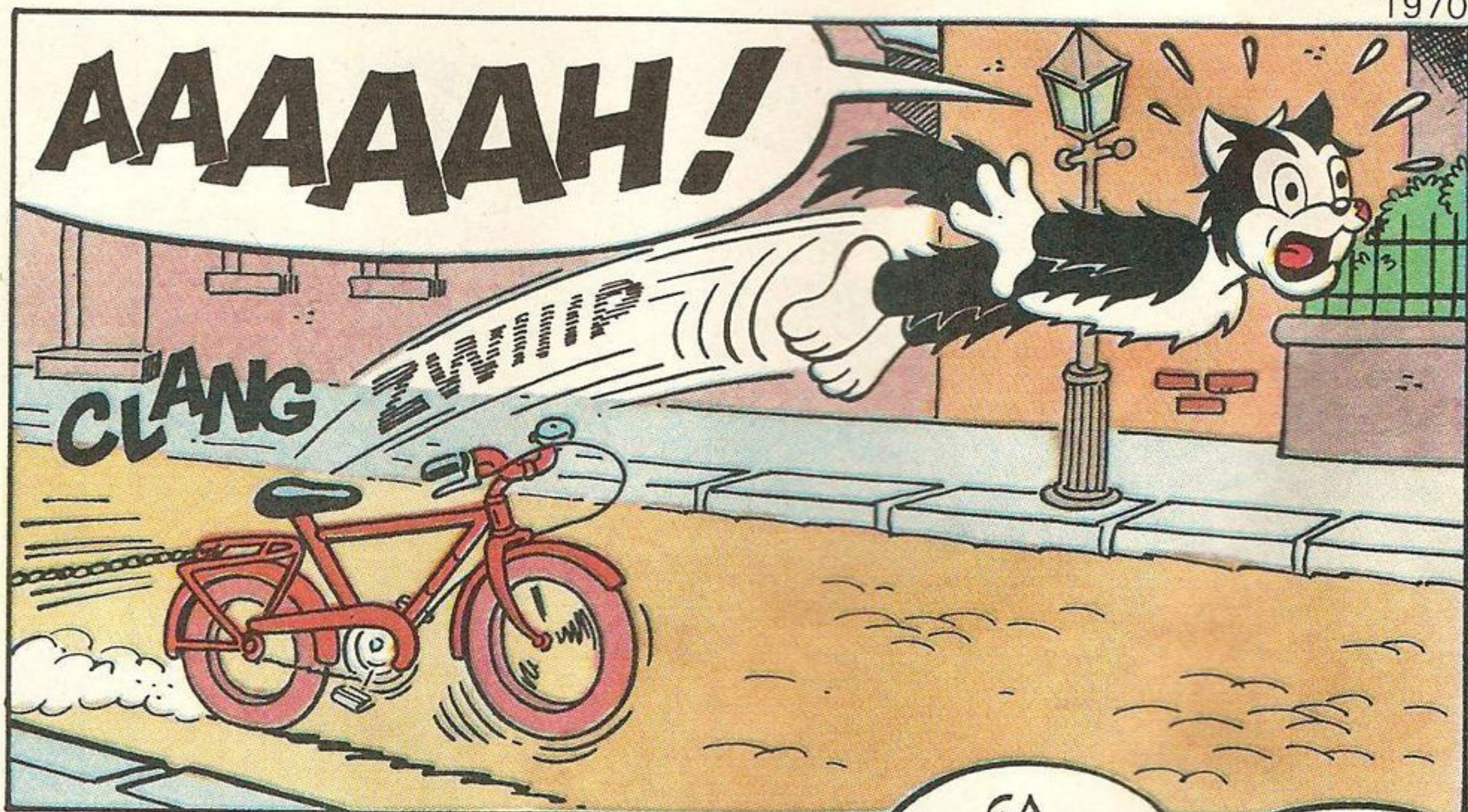
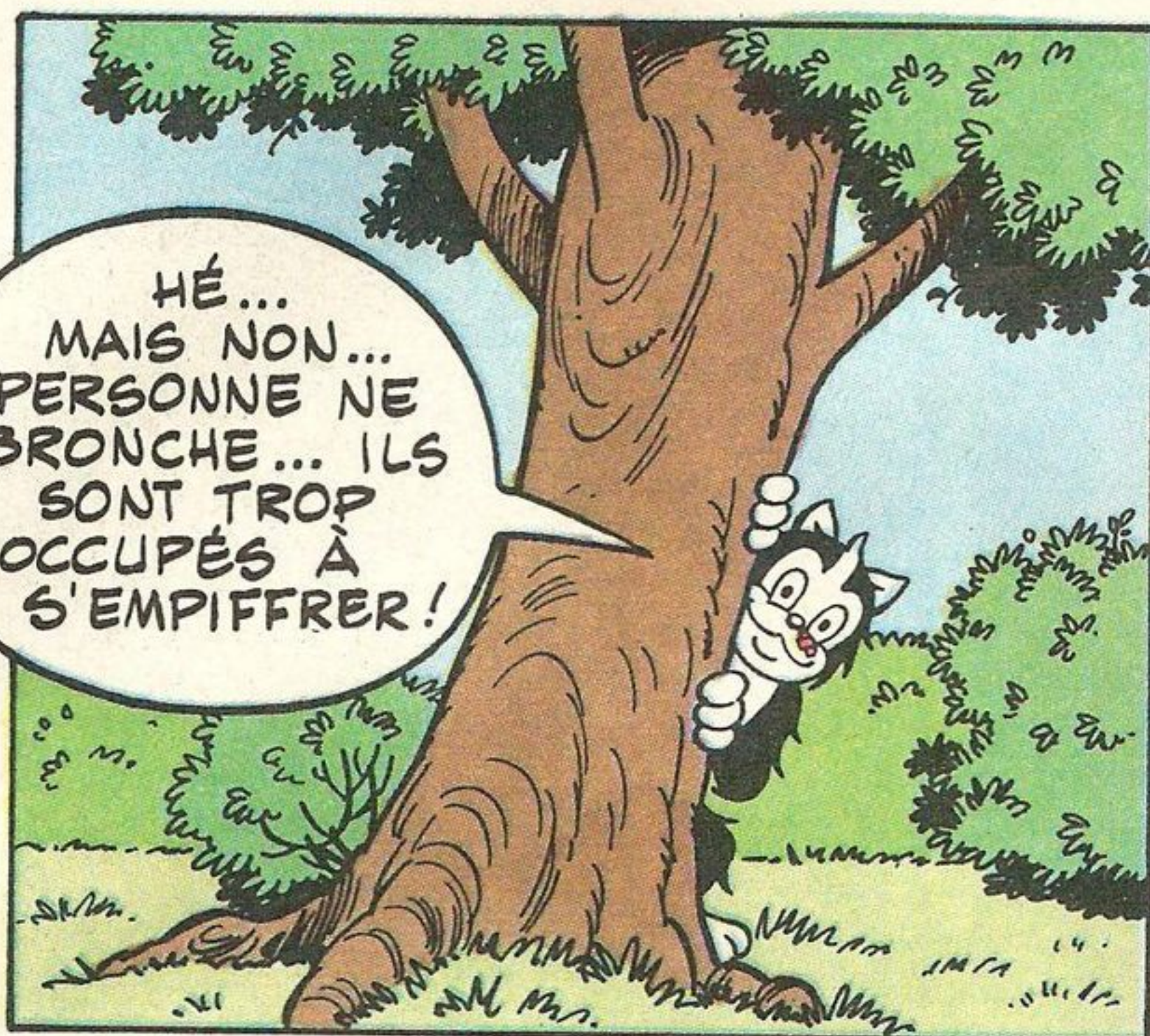




1970



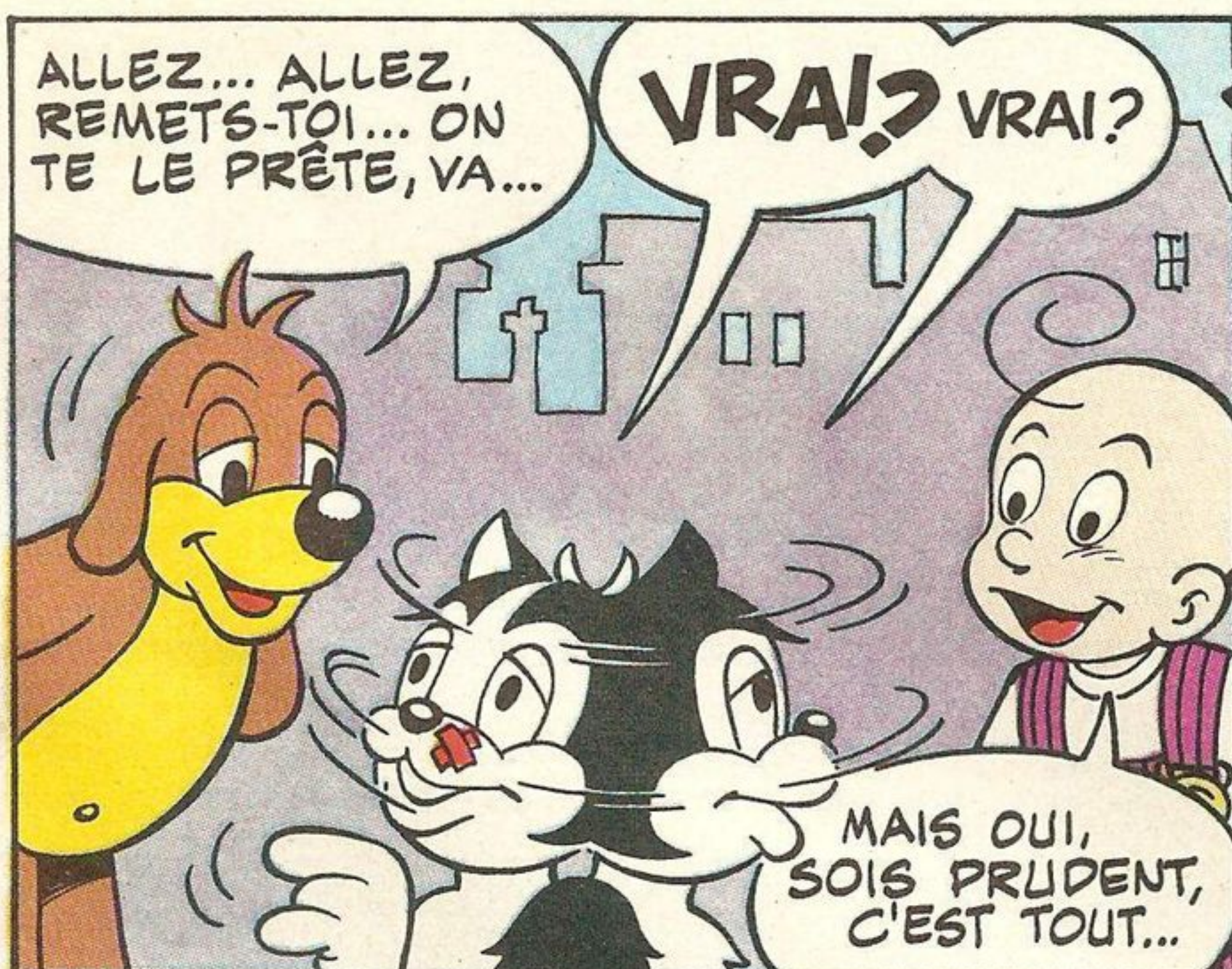




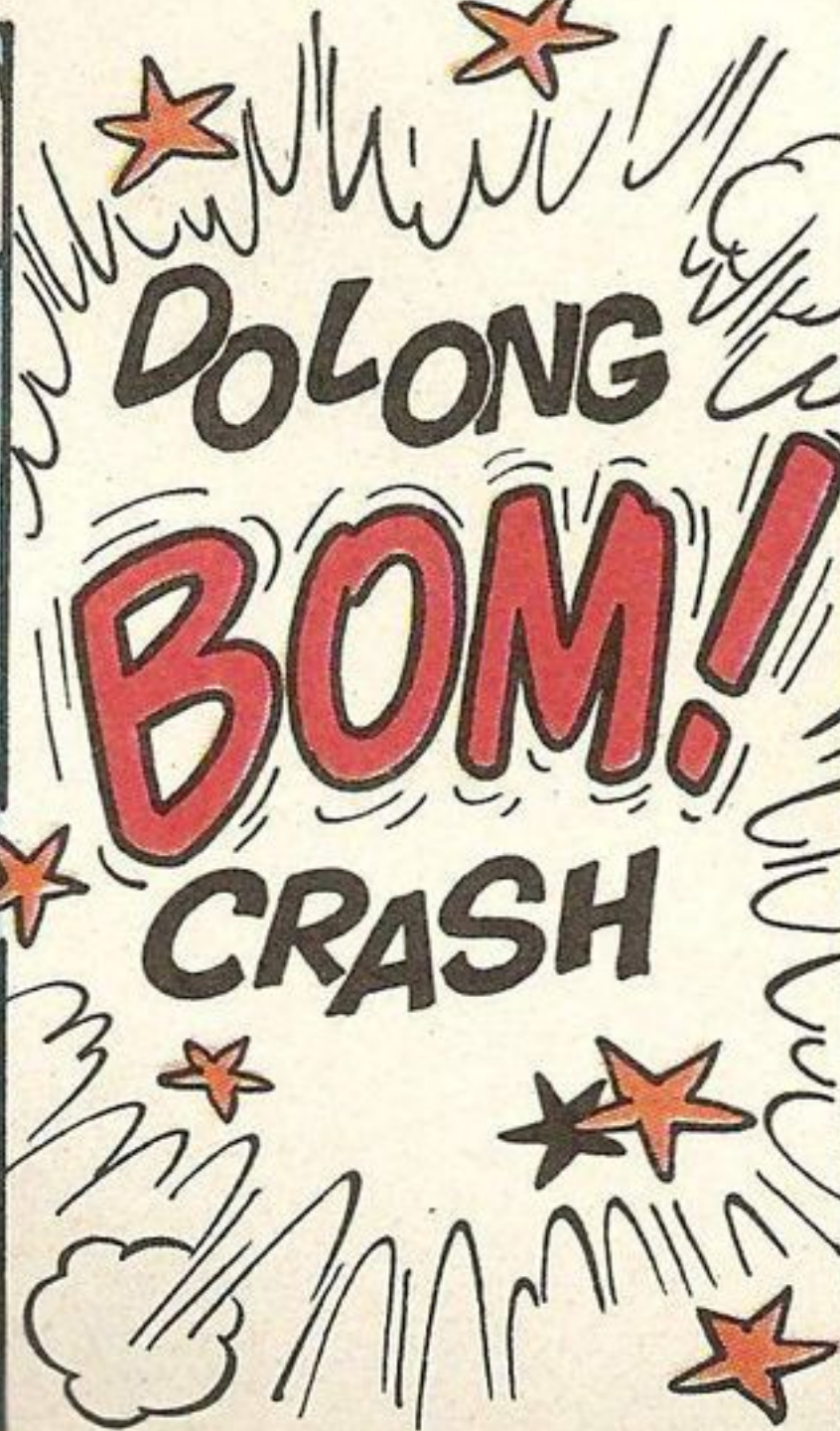
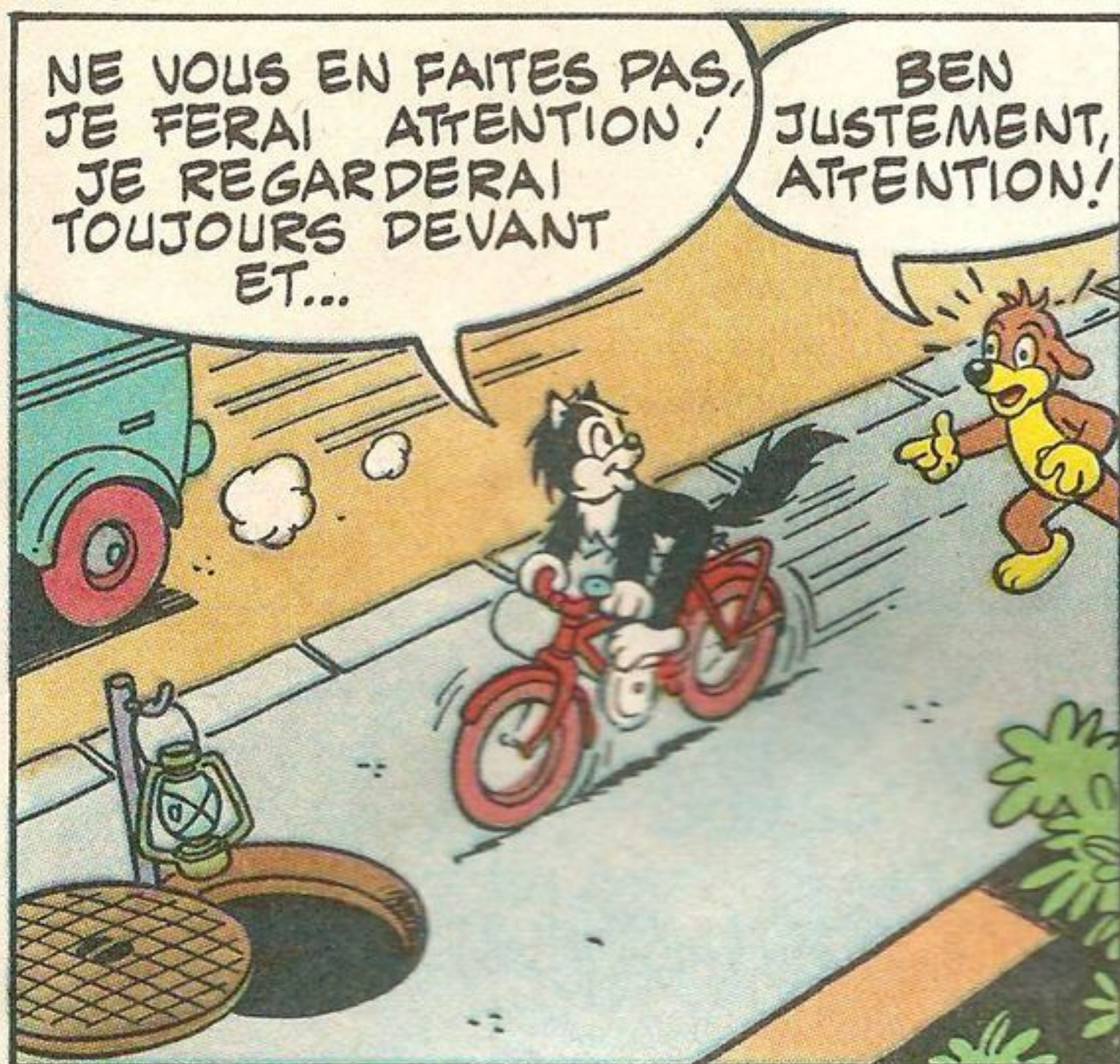




1970



YAOUUU!



VIVEZ DES AVENTURES COMME LES GRANDS AVEC



ET



**600 coffrets d'aventure "Expédition Polaire" ACTION FORCE à gagner.**

(Jeu gratuit sans obligation d'achat)

**Comment participer aux tirages au sort:**

● Retrouve l'un des 6 ensembles sélectionnés par Milky Way en choisissant 3 dessins différents. Coche sur le bulletin-jeu ou recopie sur papier libre, avec tes nom et adresse, les lettres correspondant aux 3 dessins de ton choix. Envoie ta réponse sous enveloppe affranchie à:

CERCA - ACTION FORCE - B.P. 17 - 92816 PUTEAUX avant la date ci-dessous.

**Comment gagner:**

Le 30 mai 1983, si ton bulletin comporte l'un des 6 ensembles sélectionnés par MILKY WAY, tu participeras au tirage au sort des 600 coffrets d'Aventure ACTION FORCE.

**Extrait du règlement:**

Jeu gratuit sans obligation d'achat. Bulletins et modalités diffusés gratuitement sur demande à l'adresse du jeu. Timbre utilisé pour demander le règlement, pour demander ou envoyer ton bulletin ou papier libre remboursé sur simple demande.

**ATTENTION!**

Tu trouveras des ensembles sélectionnés par Milky Way et d'autres jeux Glamour Girls et Action Force sur les emballages MILKY WAY (8 000 prix au total). Et dans ce journal joue aussi avec Milky Way et gagne l'un des 600 coffrets d'aventure Action Force.

**BULLETIN-JEU** à découper ou à recopier

Nom \_\_\_\_\_

Prénom \_\_\_\_\_

Adresse \_\_\_\_\_

Code postal \_\_\_\_\_ Ville \_\_\_\_\_



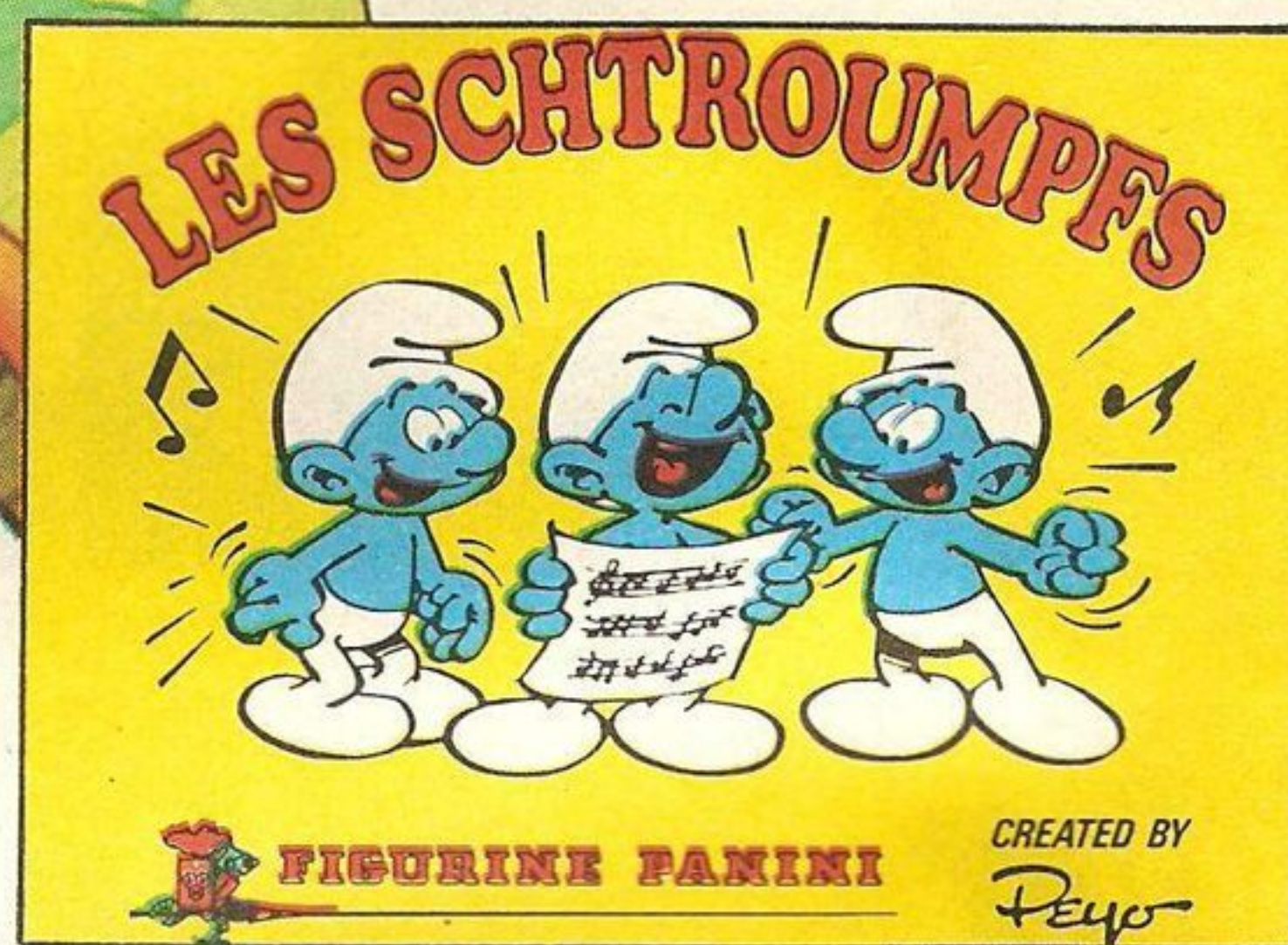
**ACTION FORCE**

ACTION FORCE, c'est toute une série de figurines articulées (10 cm de haut), d'accessoires et de véhicules très réalistes avec lesquels tu vivras de grandes aventures... Pour partir en expédition polaire, gagne vite ton Groupe ACTION FORCE avec MILKY WAY!



**GRATUIT**

**EXCLUSIF UN SUPER  
COLLECTEUR + 1 POCHETTE  
DE VIGNETTES**



A ne pas manquer  
dans le Nouveau PIF  
N° 734 du 19 avril

**+1 CONCOURS :**  
100 BOÎTES DE  
100 POCHETTES  
DE VIGNETTES  
A GAGNER





Le journal des enfants  
impeccables...

# LE PETIT Pif

"PETIT PIF", 126, rue La Fayette B.P. 90 - 75461 PARIS CEDEX 10



Euh ... le journal des enfants  
trompeurs.

## MALADIE-MUSIQUE

# GOTAINER : "JE SUIS UN DÉCALCOMANIAQUE !"

Gotainer est un « toujours - malade »... Il y a trois ans, souvenez-vous, la nouvelle envahissait les ondes. Le monde apprenait, stupéfait, qu'un grand dadais aux lunettes épaisses comme des camemberts et répondant au nom de Gotainer, allait très, très mal, souffrait d'une maladie qu'on croyait disparue depuis longtemps : le « primitivisme » (1).



L'année d'avant, le même Gotainer nous faisait une crise de « toufoufolie ». Rappelons quelques-unes de ses déclarations d'alors : « Je veux trotter comme un lourdaud un soupçon déglingué... comme un balourd un peu fêlé. Je veux rester dingo... Je veux demeurer tout fou, toutou, tout foufou. » (2).



La question vous brûle la langue, chers lecteurs : Et aujourd'hui, comment va-t-il ? Rassurez-vous, son état ne s'améliore pas, bien au contraire ! Richard Gotainer est agité d'une crise de

décalcomanie aiguë. Heureusement, il a pu en faire une chanson : *le Mambo du décalco* (3).



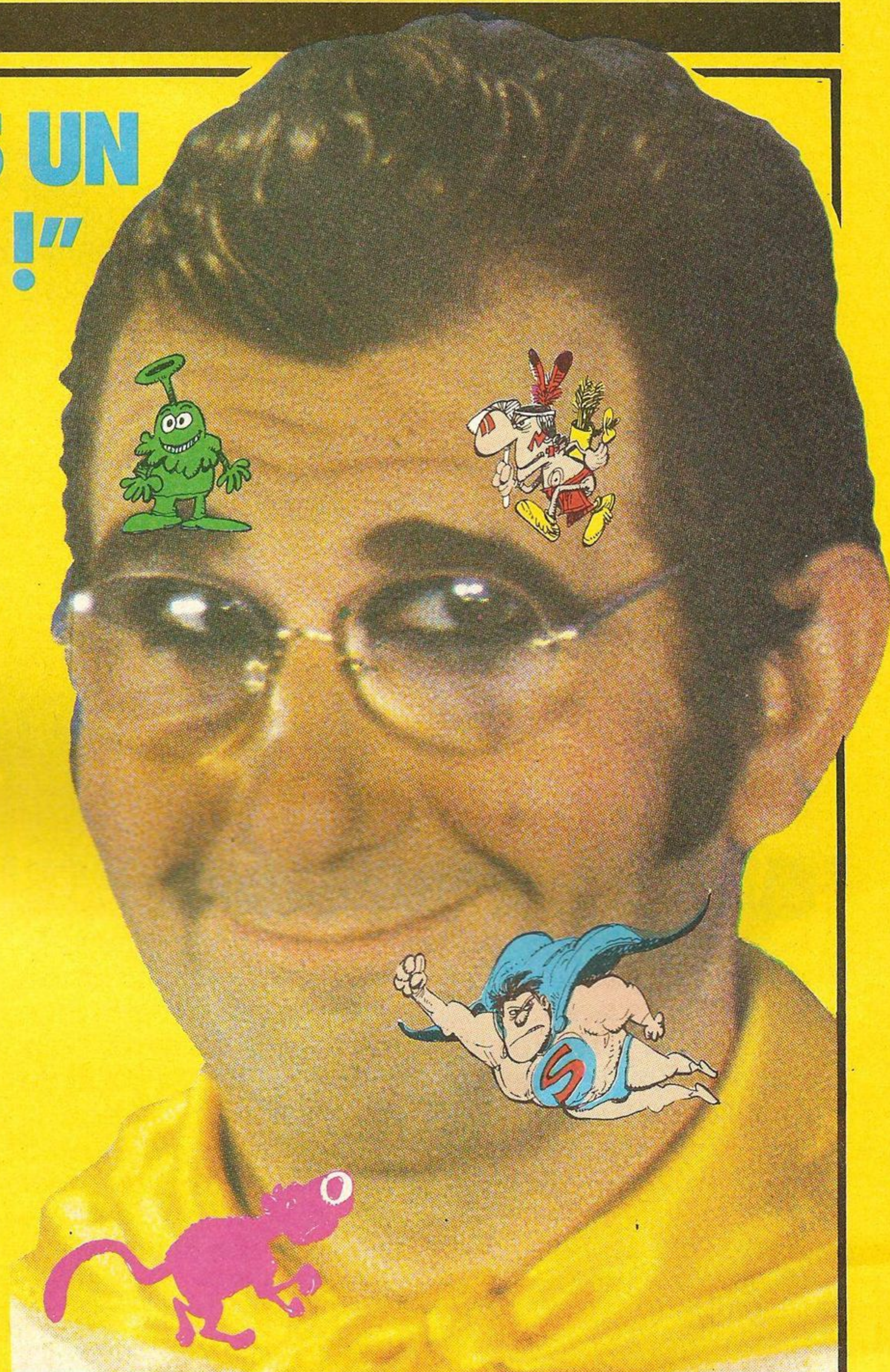
Maladie humide, puisque, dit-il, elle vous prend « tout petiot dans l'eau du lavabo ». Maladie épuisante pour les mains et les pieds, parce qu'elle vous oblige à danser le mambo tout en collant « un Davy Crockett à l'avant du frigo, et une tête d'indien sur la tranche du vélo... »



Quant aux rabat-joie qui clament : « Faites-le soigner ! », ils en seront pour leurs frais. La « mambo-décalcomanie », ça ne se soigne pas, ça se chante, ça se danse, et ça se « refile ». Car, comme toutes les maladies de Gotainer, c'est extrêmement contagieux.

Ne guéris jamais, Gotainer, nous, on les aime tes maladies !

- (1) *Primitif*, 45 tours, Phonogram.
- (2) *Contes de traviole*, 33 tours, Philips.
- (3) *Le Mambo du décalco*, 45 tours, ou le très beau 33 tours : *Chants zazous*, Gatkess/Virgin.



## LA BULLE DE PIF

CETTE FOIS, ÇA Y EST ! LE JOUR OÙ CELUI QUI N'ÉTAIT ENCORE QU'UN PAPOOSE DEVIENDRAIT... LE REDOUTABLE, L'IMPLACABLE CAPITAINE APACHE, CE JOUR, TANT ATTENDU, EST ARRIVÉ.

POUR UN ÉVÉNEMENT, C'EST UN ÉVÉNEMENT ! ET EST ARRIVÉ UN NOUVEAU CHAPITRE PALPITANT DE LA VIE DE CELUI QU'ON APPELLERA DÉSORMAIS CAPITAINE APACHE !





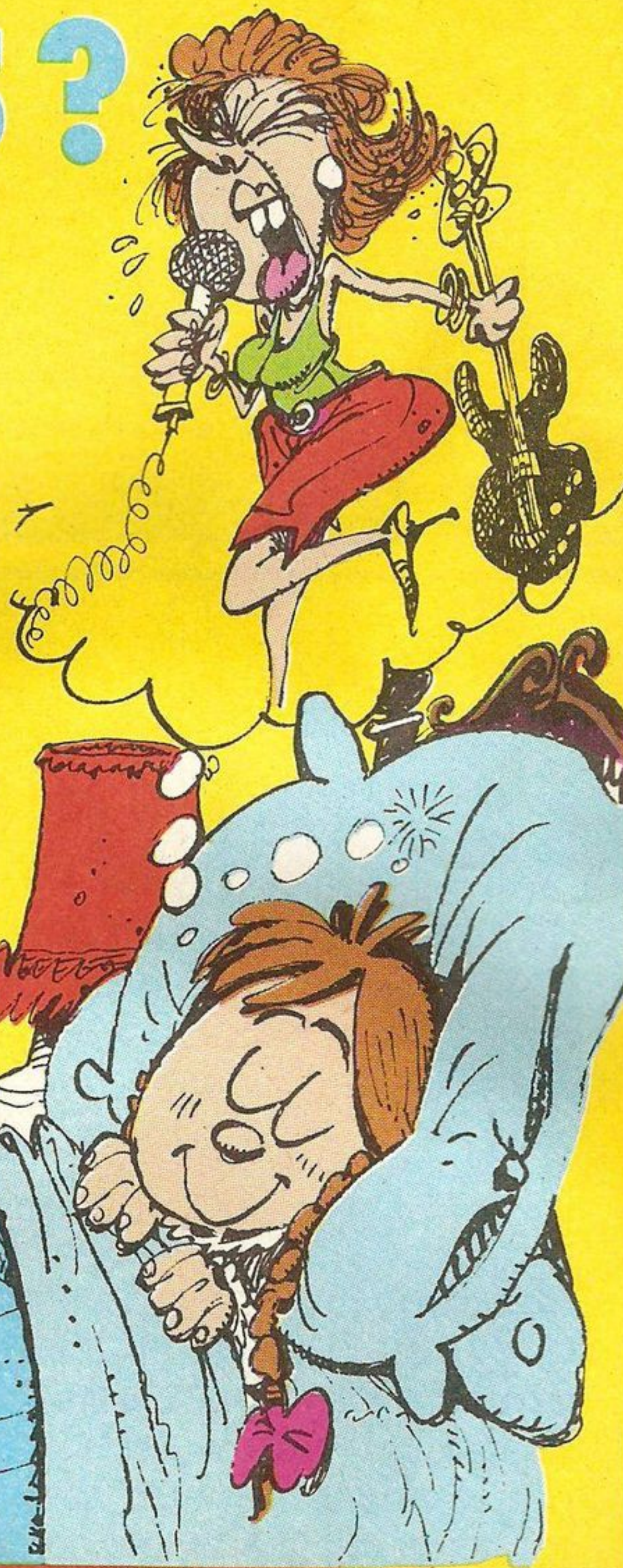
# JE RÊVE, OU PAS ?

**Cher Pif. Mes copines et moi, nous nous demandons souvent, pourquoi parfois nous rêvons, et parfois non. Tes fidèles lectrices. Isabelle, Sophie, Anne, Brigitte, Danielle (Saint - Pée - sur - Nivelle).**

Qu'on se souvienne ou non de nos rêves, nous rêvons chaque nuit. Le rêve est indispensable à notre vie.

Nous rêvons quatre à cinq fois par nuit. La première vague de rêve n'excède pas dix minutes, la dernière peut atteindre quatre-vingt-dix minutes. Entre les deux, les phases de rêve durent de quinze à vingt minutes.

Sachez enfin que le nouveau né passe 60 % de son temps de sommeil à rêver, pour 25 % chez l'adulte. Bonne nuit, et faites de beaux rêves!



## BOUGRE DE DICENTIM !

**Cher Pif. Une des B.D. que je préfère dans ton journal, pour être franc, c'est Dicientim (surtout pour les jeux de mots!). Et ce qui serait super, ce serait des histoires plus longues.**

**Bernard Lauvray (Fontenay - sous - Bois).**

Bougre de Dicientim et Bougre de Bernard ne font qu'un! Hé! Hé! D'autres pifos'fans de Dicientim, partageraient-ils la même opinion sur ce « petit franc en hausse »?...



## MERCI MONSIEUR LAROUSSE!

**Peux-tu me renseigner sur les principaux moments de la vie de M. Larousse... Et puis, de quand date le premier dictionnaire?**

**Guillaume Geanty (Fontenay - Rohan).**

Pierre Larousse est né en 1817. Directeur d'école

primaire, il fonde la Librairie Larousse en 1852, après avoir rédigé de nombreux livres pour écoliers. C'est à partir de 1866 qu'il entreprend la publication du *Grand Dictionnaire universel du XIX<sup>e</sup> siècle*, ancêtre de vos *Larousse* d'aujourd'hui.

## LA FAMILLE "GRIMACE"

Gloire aux grimaceurs! Le *Petit-Pif* publiera leurs meilleurs « photomaton ». Le déguisement n'est pas interdit. Alors, à vos grimaces!



Cette semaine, c'est Jérémie Gignoux et sa petite sœur Manon qui inaugurent cette petite « galerie des monstres »!

## ENTRACTE

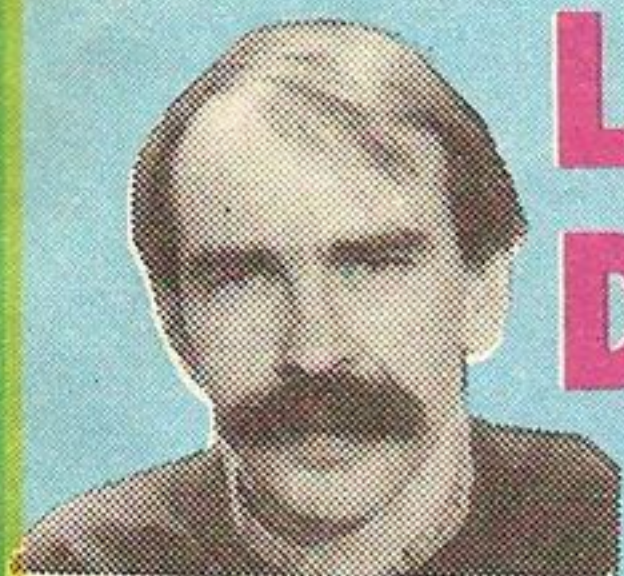


**Qui a inventé l'esquimau glacé?**

**Gilles Farpy (Marseille).**

C'est l'américain C. K. Nelson qui, en 1921, eut l'idée d'enrober de chocolat une barre de crème glacée. Il appela sa découverte eskimopic.





## LES COUPS DE CŒUR DE CLAUDE

♥ J'aime un peu  
♥♥ J'aime beaucoup  
♥♥♥ J'aime passionnément

### CE SONT AUSSI DES ROMANS !...

#### BRISBY OU LE SECRET DE NIMH

Qu'ils soient adaptés pour le cinéma, la télévision ou la bande dessinée, ce sont assez souvent, à l'origine, des romans...

Le film dont on vous a déjà parlé dans le *Petit Pif*, est adapté du roman de Robert O'Brien : *Mme Brisby ou le secret de N.I.M.H.* Roman intelligent, sensible, qui nous convie à cette réflexion : l'homme est de plus en plus savant, il maîtrise de mieux en mieux les techniques les plus sophistiquées; mais est-il pour autant plus sage? Il faut regretter qu'au contraire du roman, le film fasse l'impasse sur cette réflexion.

♥♥♥ *Mme Brisby ou le secret de N.I.M.H.*, de Robert O'Brien. Livre de Poche-Jeunesse.



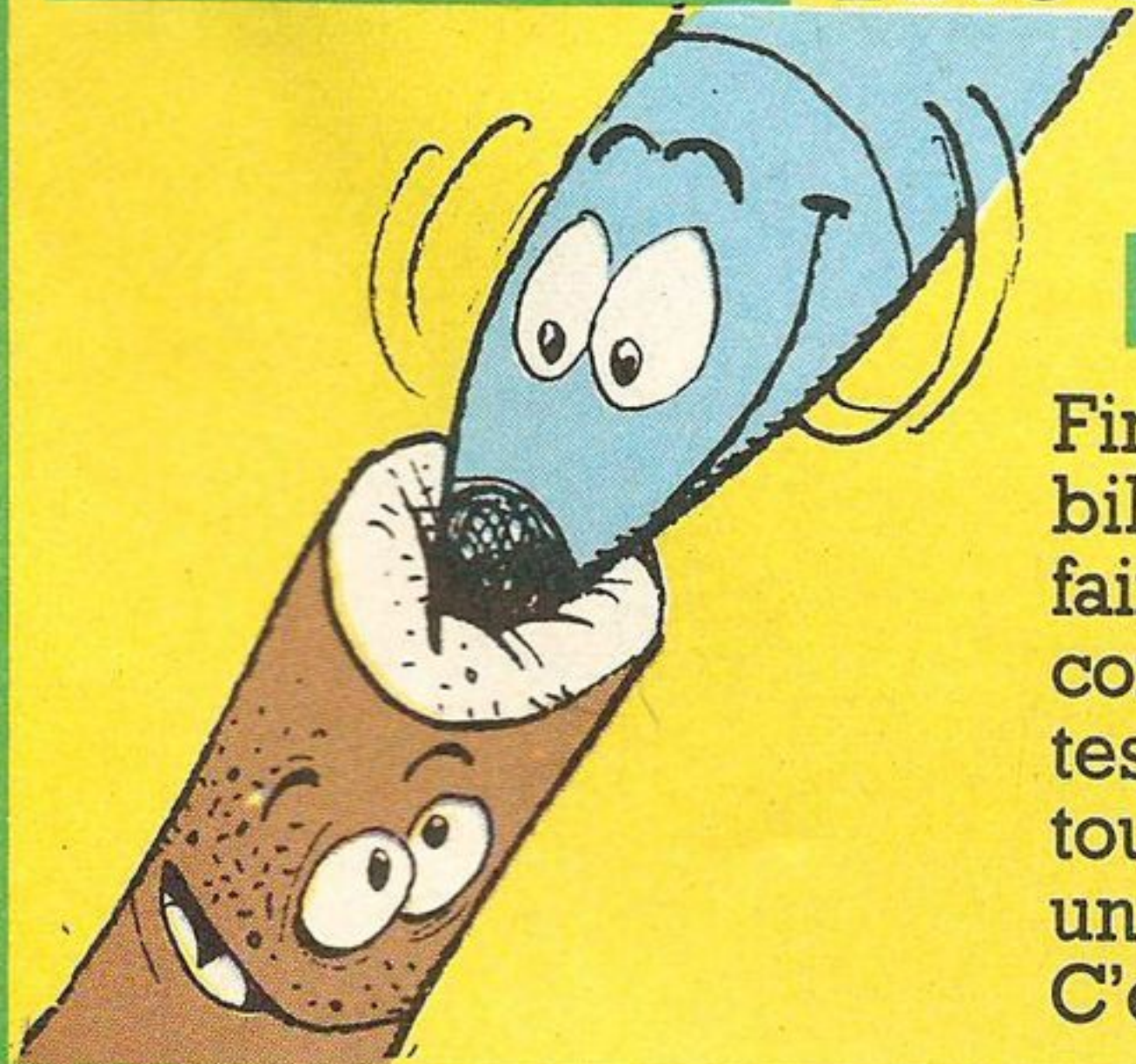
#### LA GUERRE DES BOUTONS

Vous avez été nombreux à nous écrire au sujet du B.D.-Bloc du n° 713, *la Guerre des boutons*. Il s'agissait, en fait, d'un extrait du savoureux roman de Louis Pergaud que vous pouvez déguster dans de nombreuses collections, et à tous les prix.

♥♥♥ *La Guerre des boutons*, de Louis Pergaud. Collection « le médaillon », Mercure de France, 43 F – Folio-Junior, Gallimard, 16 F – Collection 1000 soleils, Gallimard, 39 F – Grands textes illustrés, Gallimard, 72 F.



### TRUC



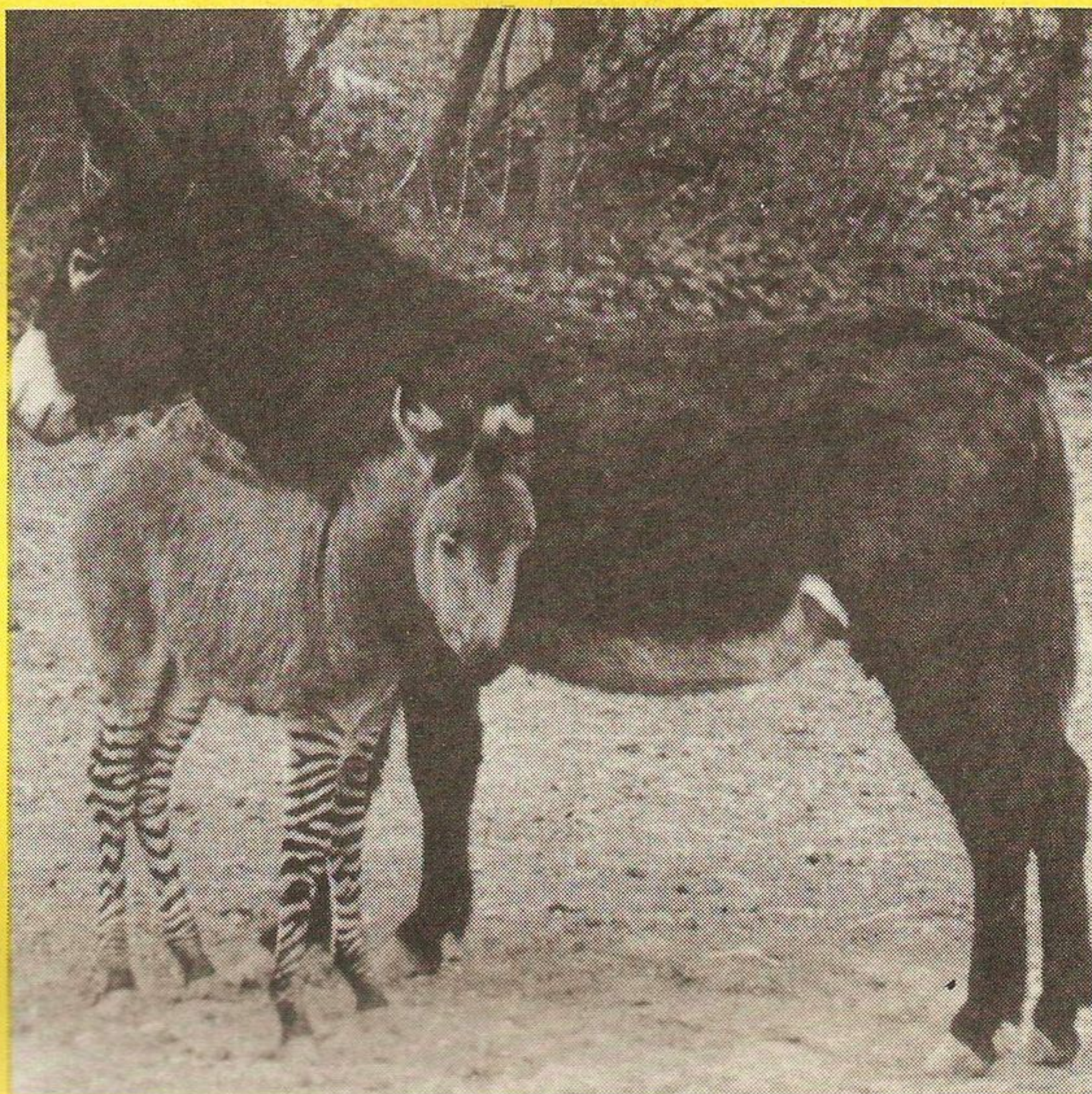
#### STYLO- BOUT-FILTRE

Fini les pointes de stylo-bille encrassées. Pour faire rouler vos billes comme sur des roulettes, il suffit de les faire tourner rapidement dans un filtre à cigarettes. C'est tout!

## QU'EST-CE QUE ZÉDONK ?

Ne cherchez pas, c'est un ZÉDONK. Qu'est-ce que c'est donc qu'un zédonk? pensez-vous... Rien d'autre que le croisement d'une ânesse et d'un zèbre. De Papa zèbre, il tient les pattes et les oreilles, et de

Maman ânesse, la forme de la tête et la douceur du pelage. Quant à la couleur, c'est un mélange tirant sur le chocolat au lait, entre le marron foncé de Maman et le blanc et noir de Papa. Mignon, non?

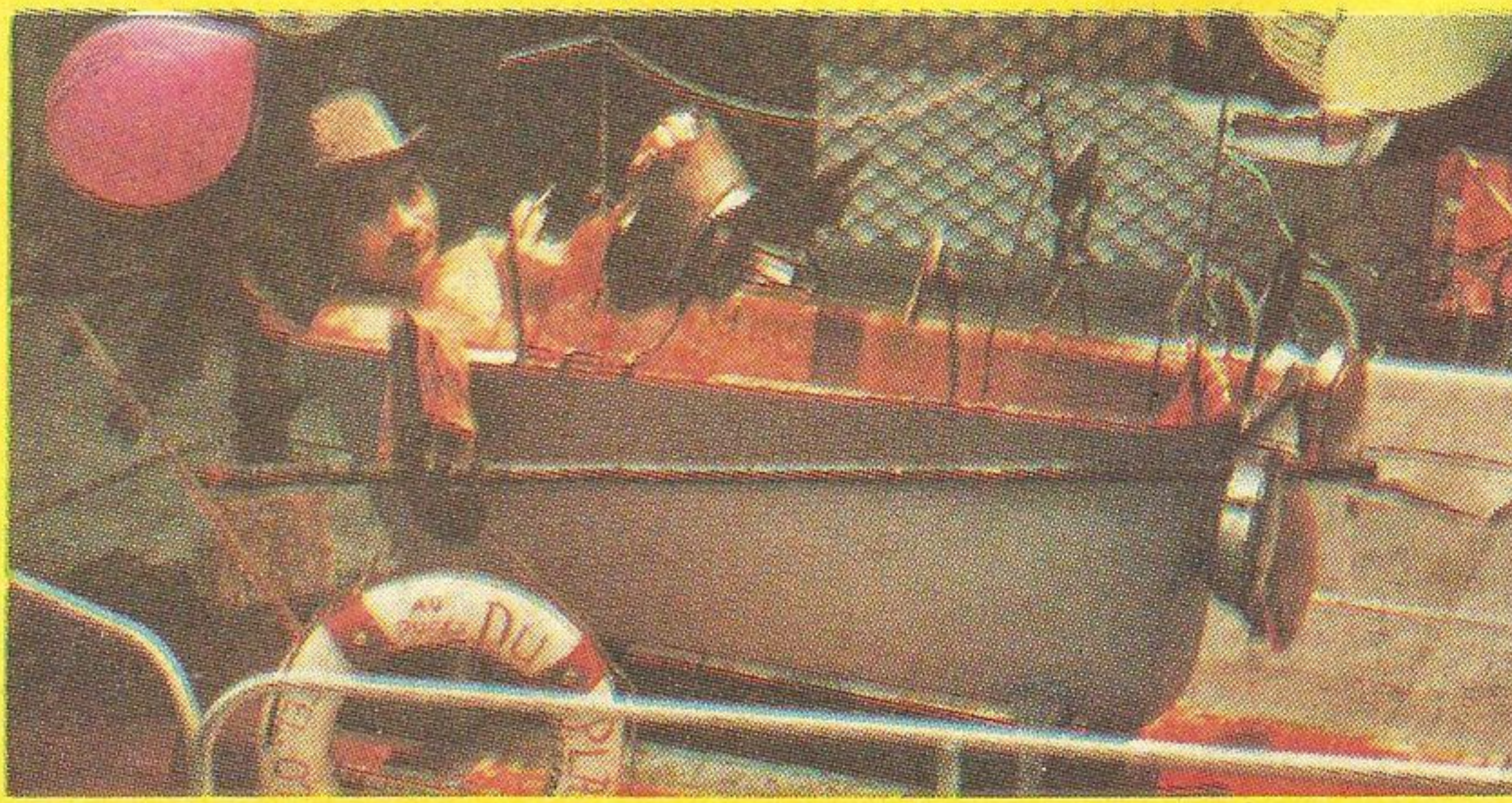


ASSOCIATED PRESS PHOTO.

## SIX HEURES DANS LE KETCHUP !

L'homme au chapeau rond s'appelle Pascal Vincent. Il est en train de passer sa sixième heure dans une baignoire remplie de... ketchup! Il faut dire que Pascal Vincent est coutumier de ce genre d'exploit. N'est-il pas

resté successivement, 16 heures dans la mayonnaise et 48 heures dans du chocolat fondu?! Son prochain objectif: un bain de moutarde... Pascal Vincent, c'est la propreté gastronomique!



Y. BRESSON/GAMMA



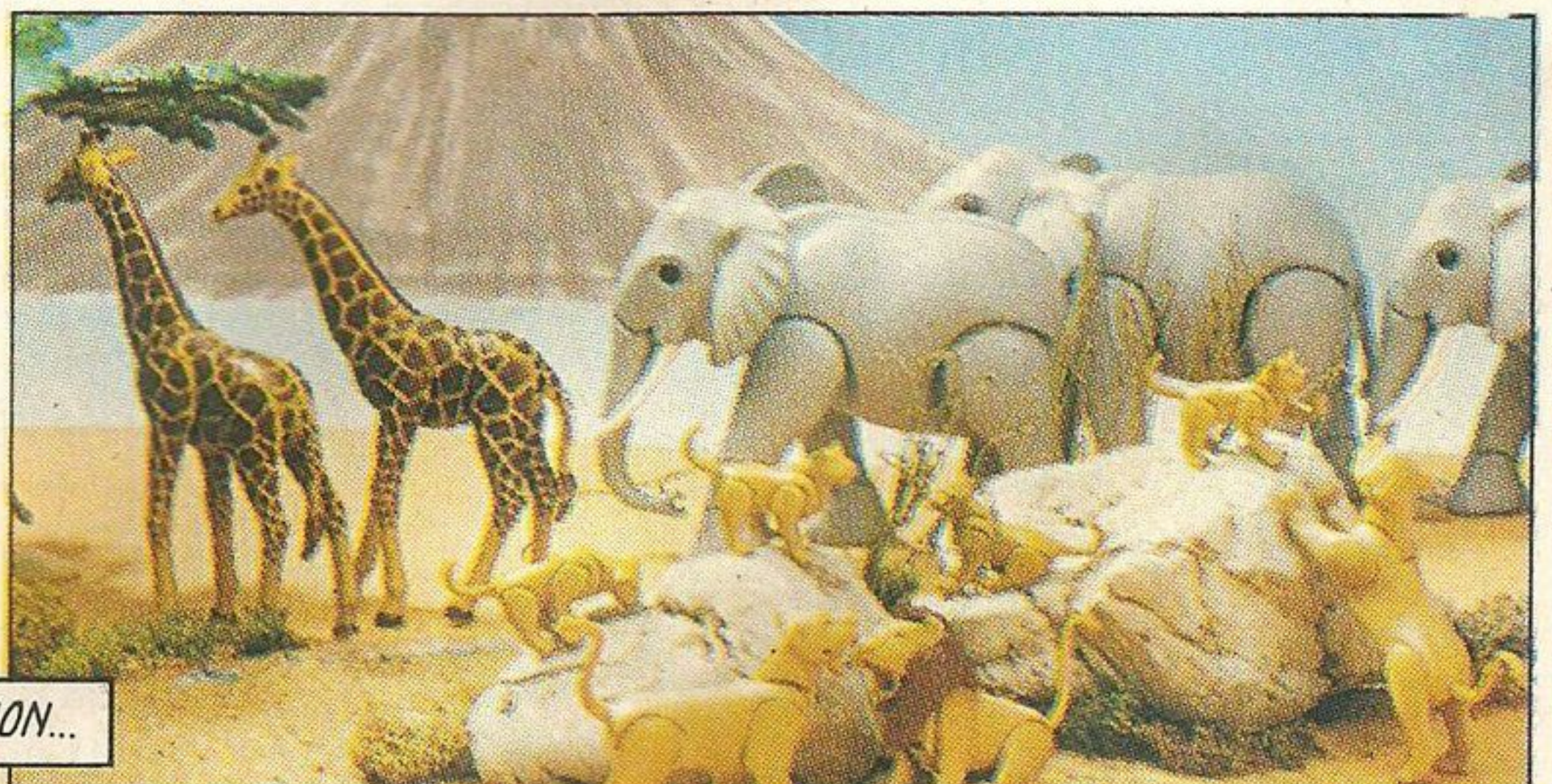
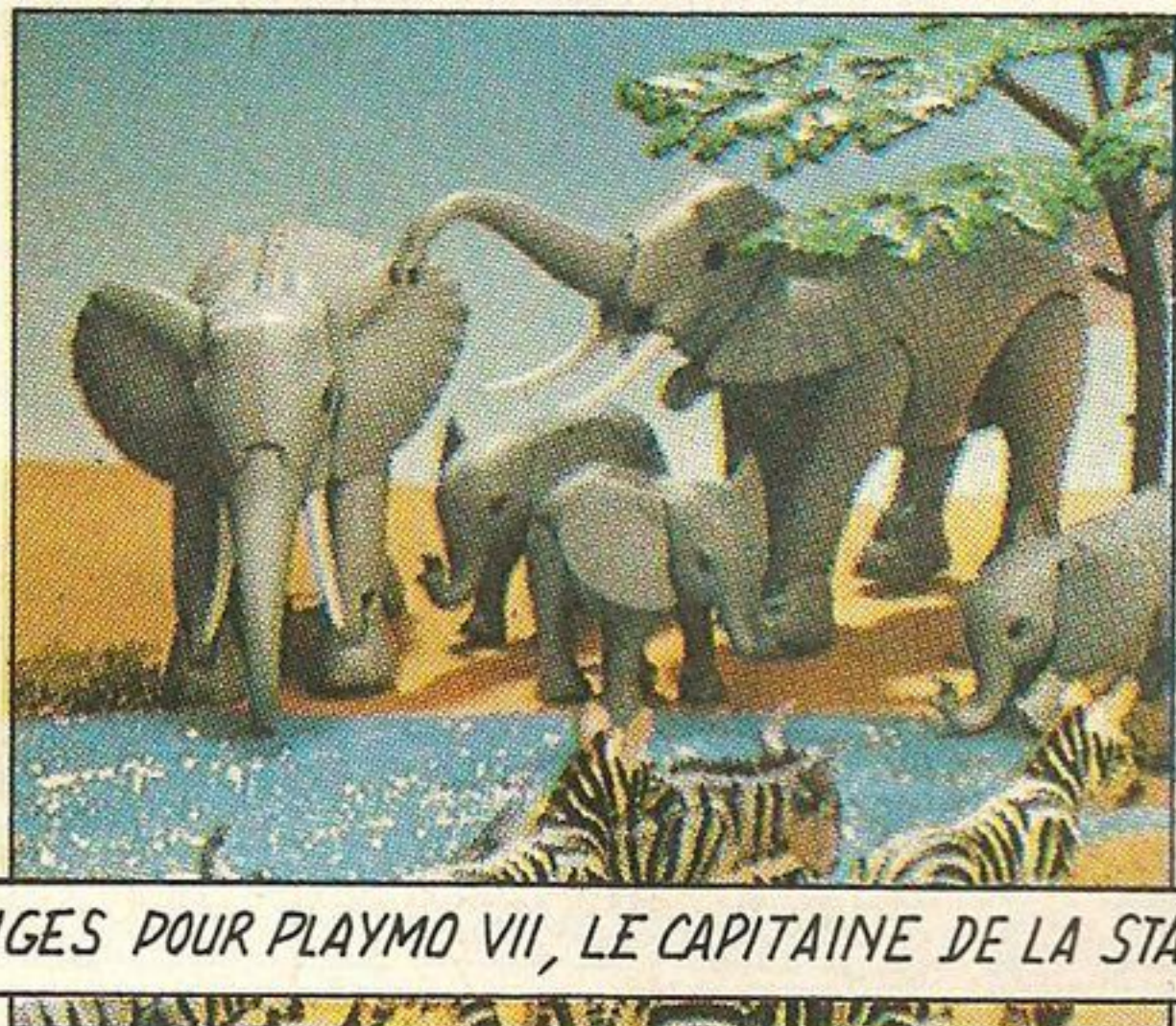
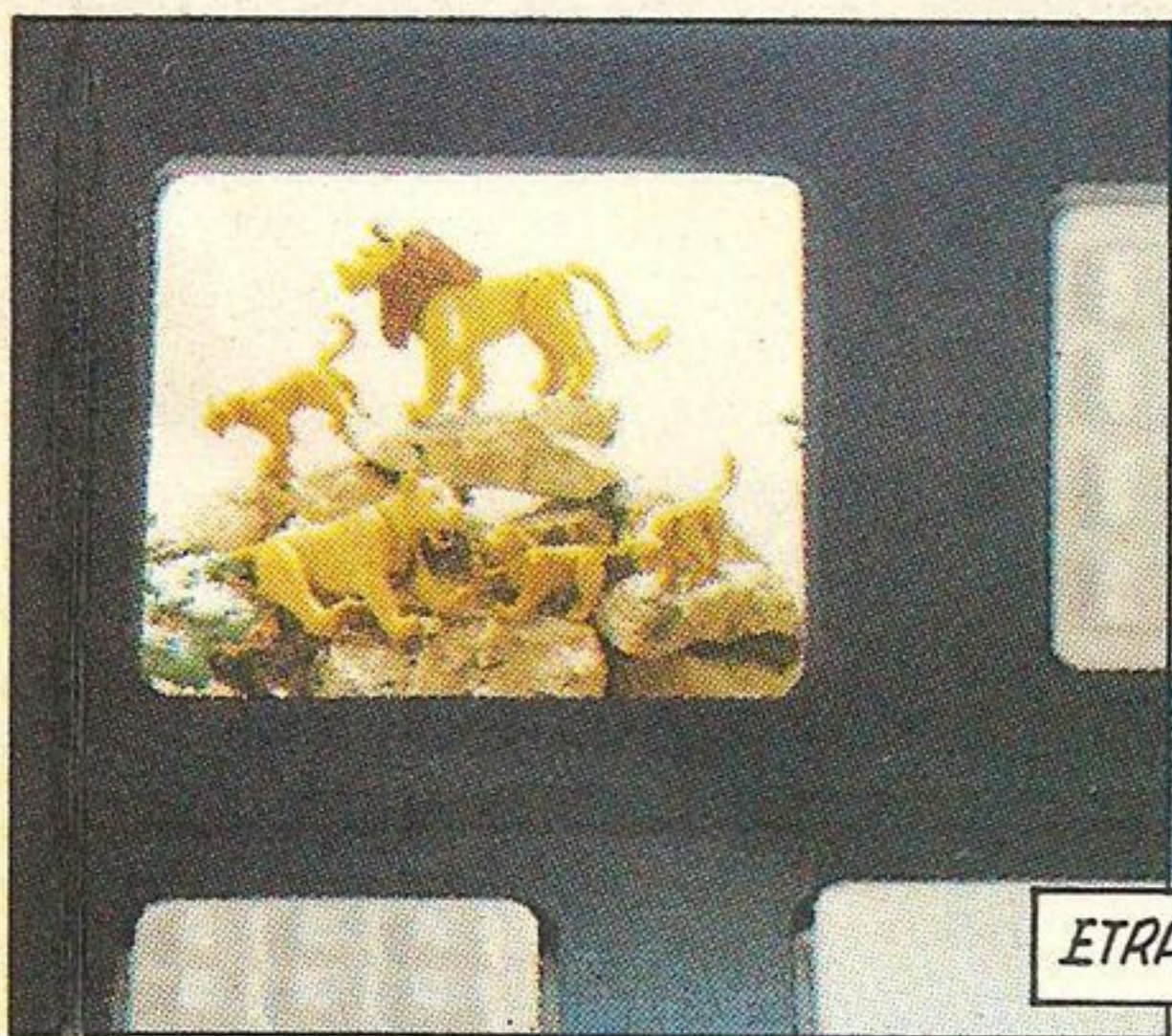
# Les playmobil explorent le temps

## LES PLAYMO SPACE ET LA PLANETE DES BETES

Nos amis continuent leur course à travers l'espace, à la recherche de nouveaux mondes. Nous sommes en 2887, dans une base de la planète volcanique Axxela...



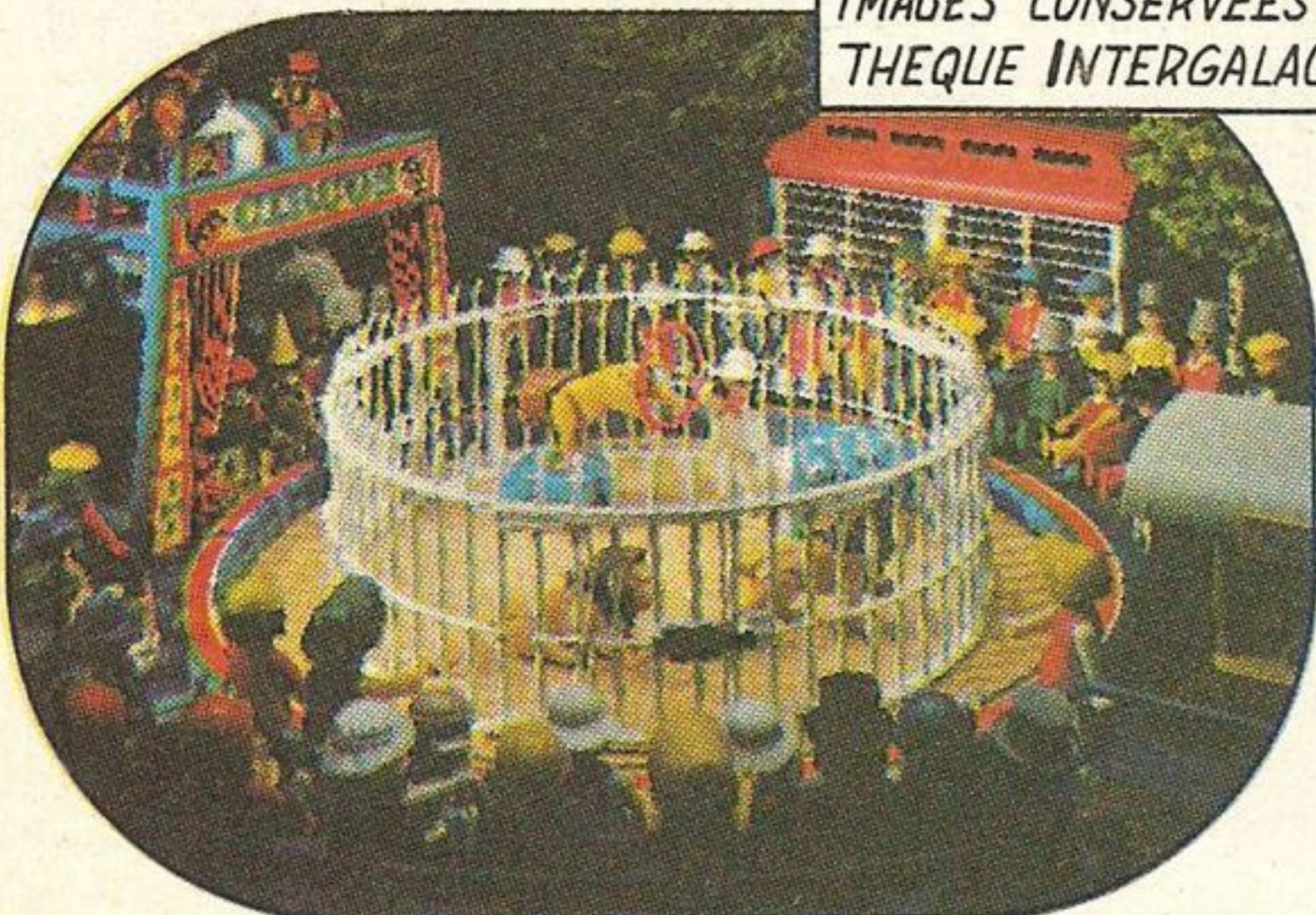
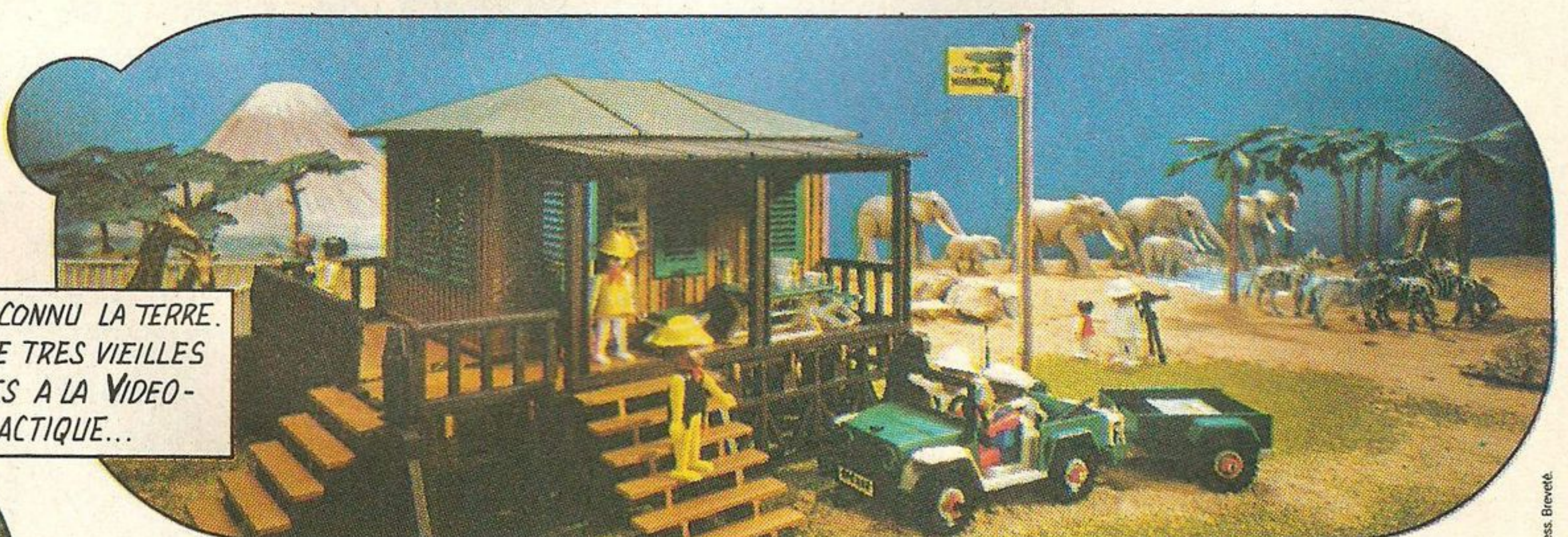
SOUDAIN, LES ECRANS DE VIDEODETECTION S'ALLUMENT! DES ANIMAUX ETRANGES APPARAISSENT...



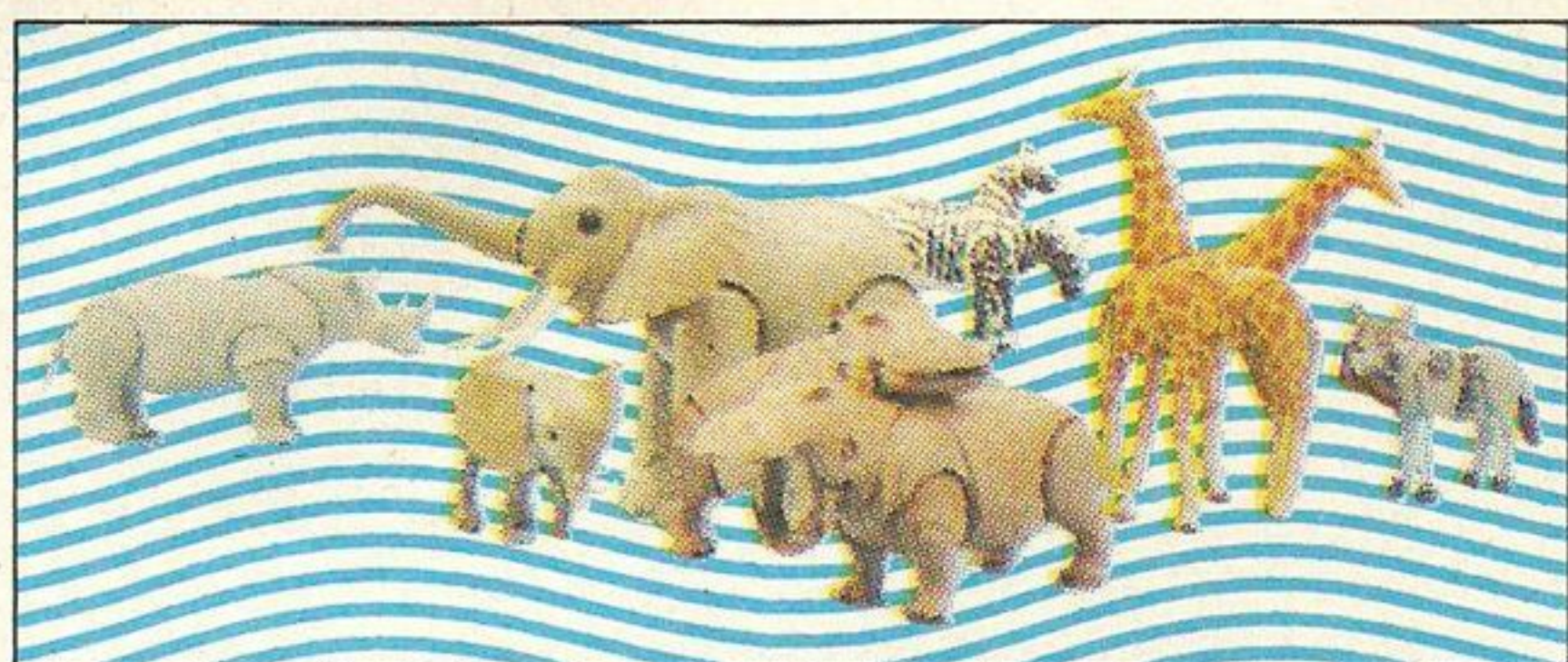
ETRANGES POUR PLAYMO VII, LE CAPITAINE DE LA STATION...



... QUI N'A JAMAIS CONNU LA TERRE. CELA LUI RAPELLE DE TRES VIEILLES IMAGES CONSERVEES A LA VIDEO-THEQUE INTERGALACTIQUE...



UN SIFFLEMENT...  
LES ECRANS SE  
BROUILLENT...

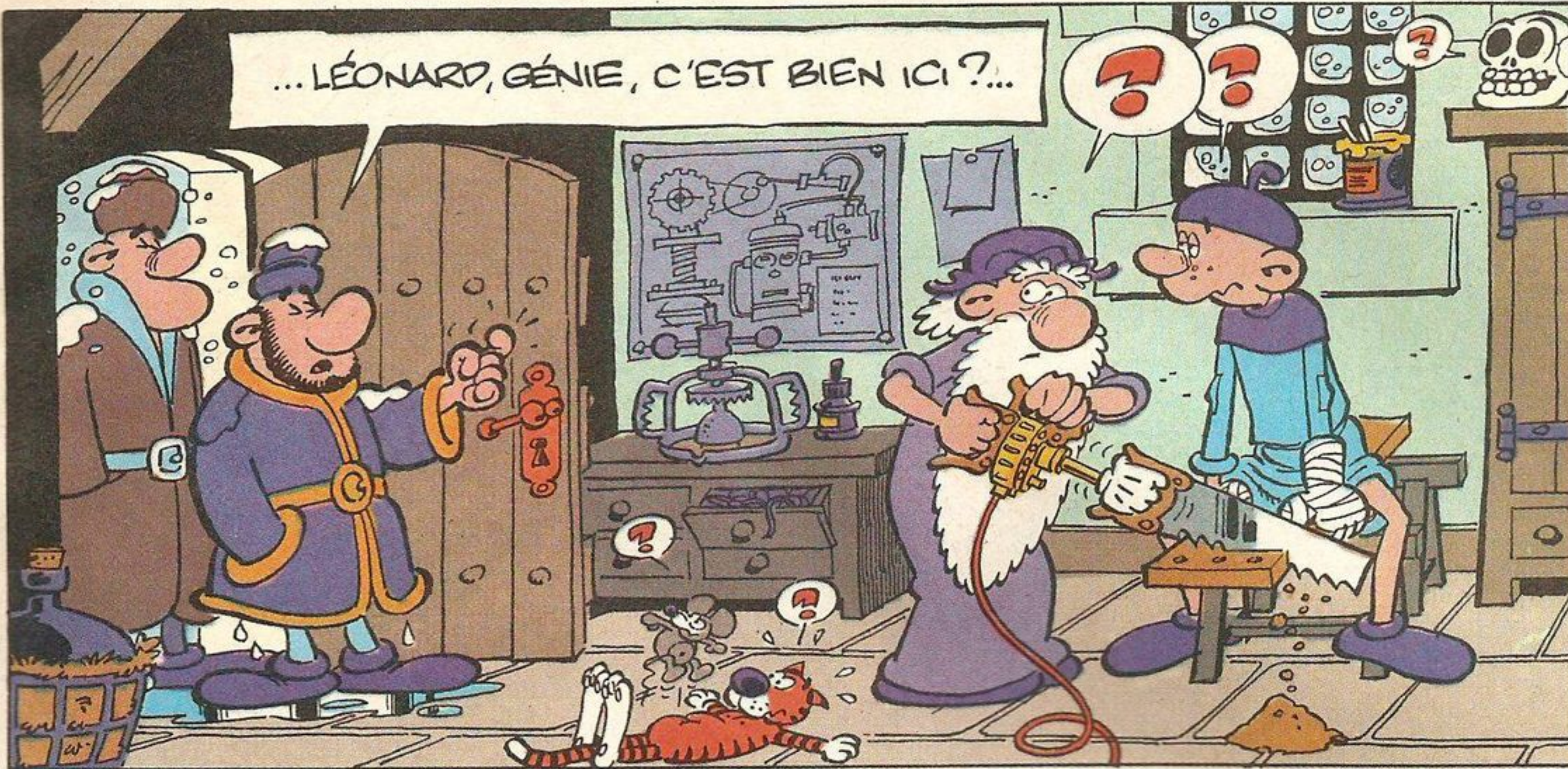


QUELLE ETRANGE EXPERIENCE POUR NOS AMIS! LES IMAGES VENAIENT-ELLES VRAIMENT D'UNE AUTRE PLANETE? OU PLUTOT D'UNE AUTRE EPOQUE?

Fais comme nous : mêle tes Playmo-Space aux autres Playmobil. Tu vivras ainsi de merveilleuses aventures.

playmobil®



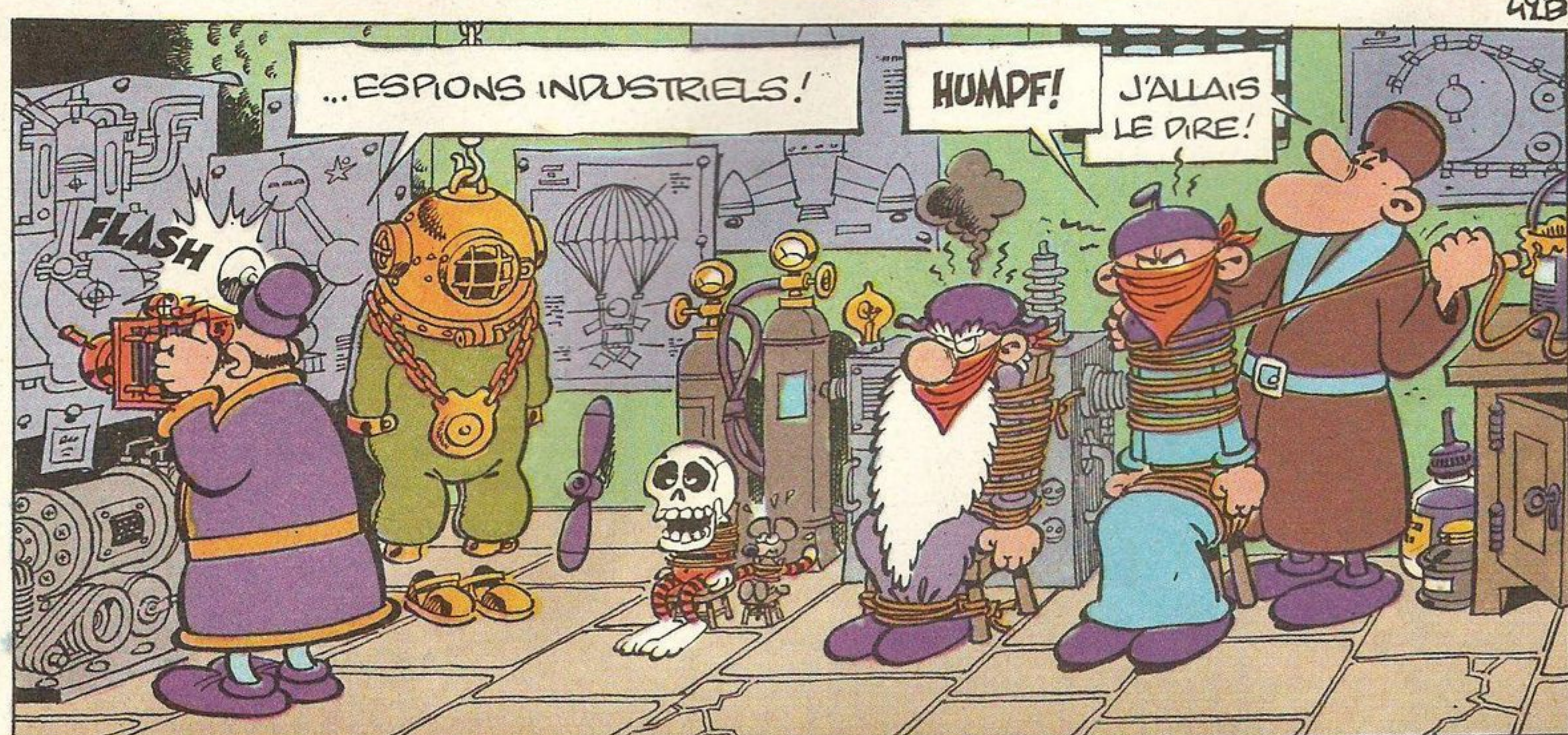
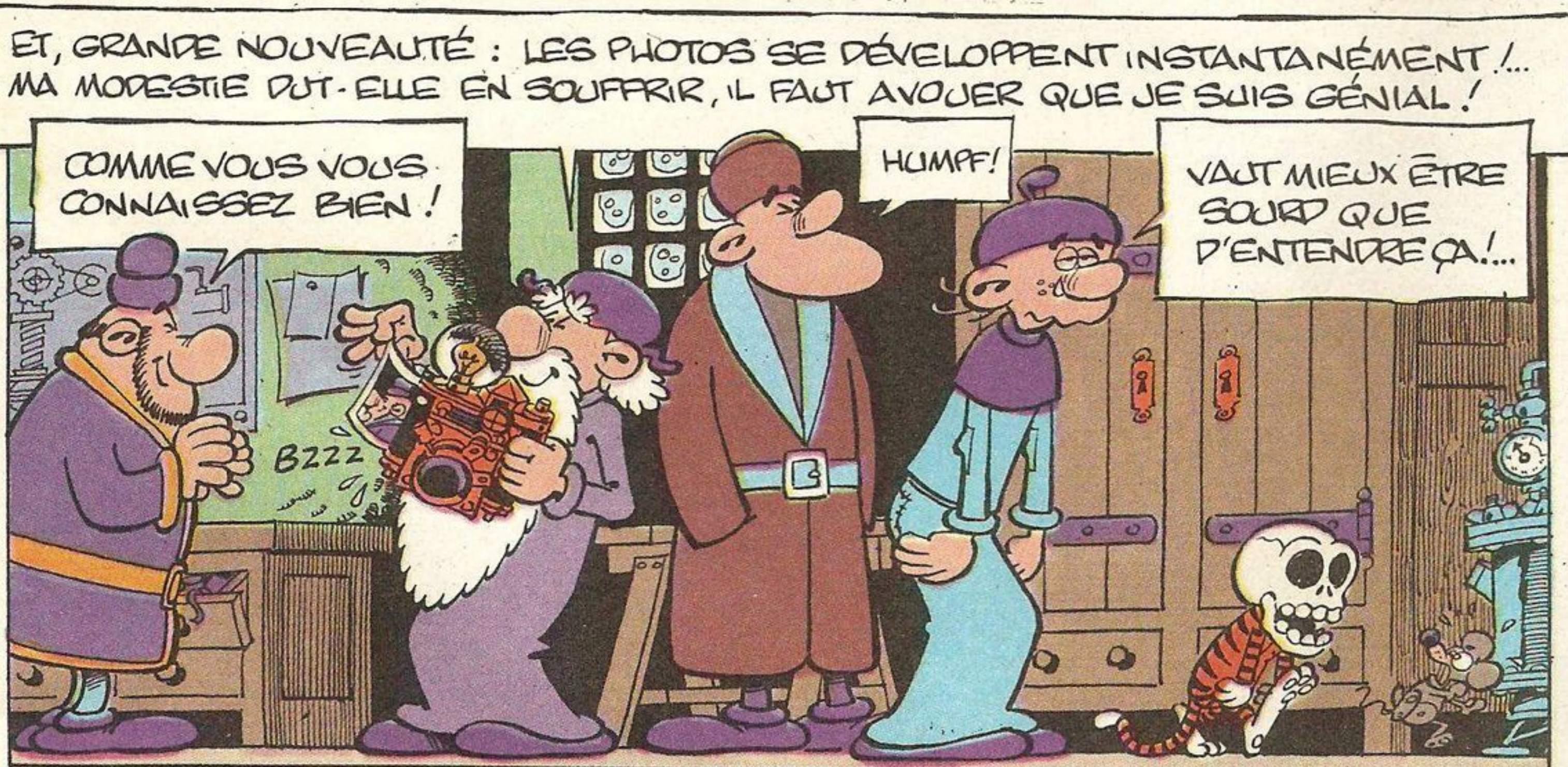
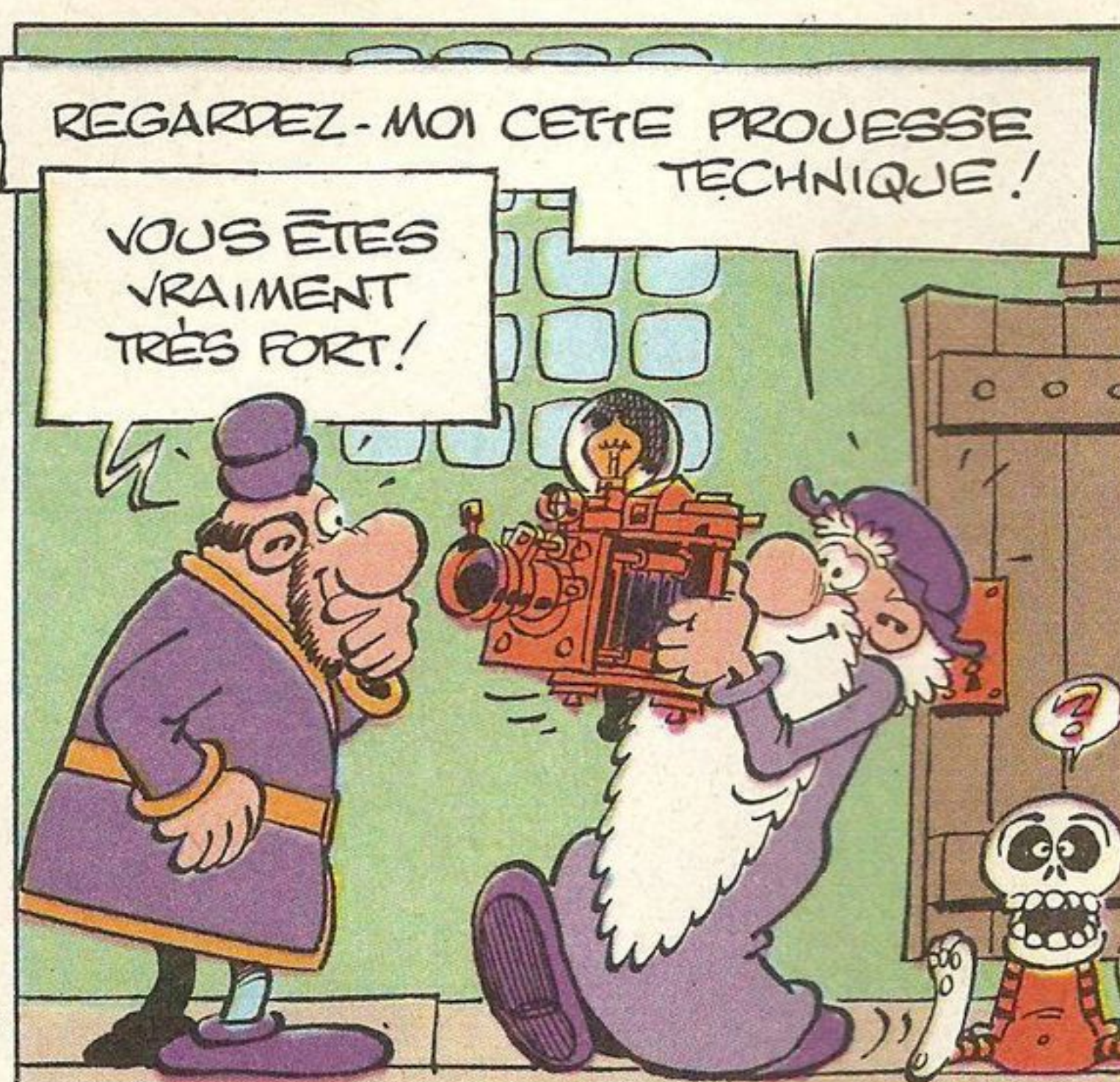
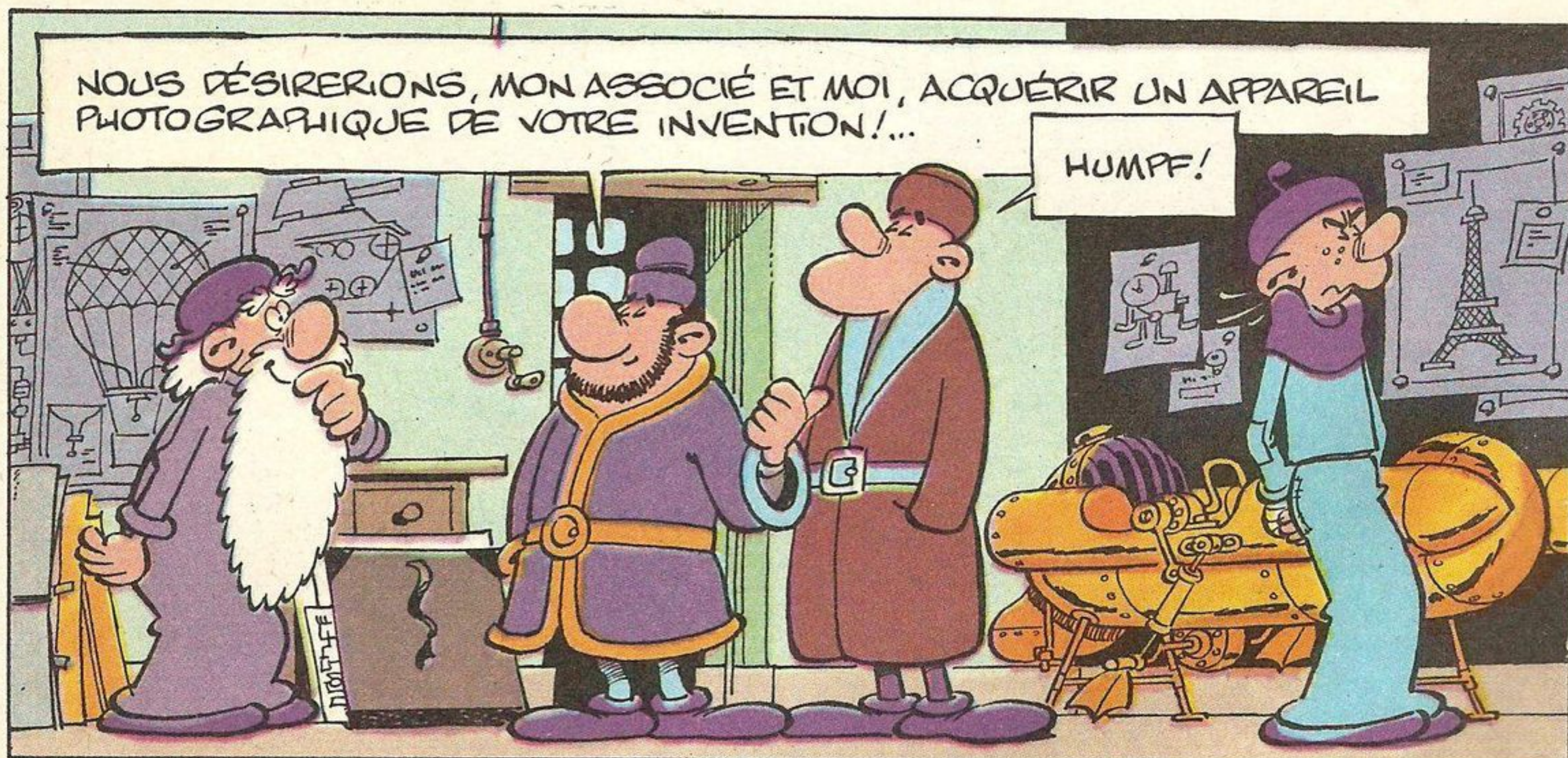


© DARGAUD ÉDITEUR PARIS

42A











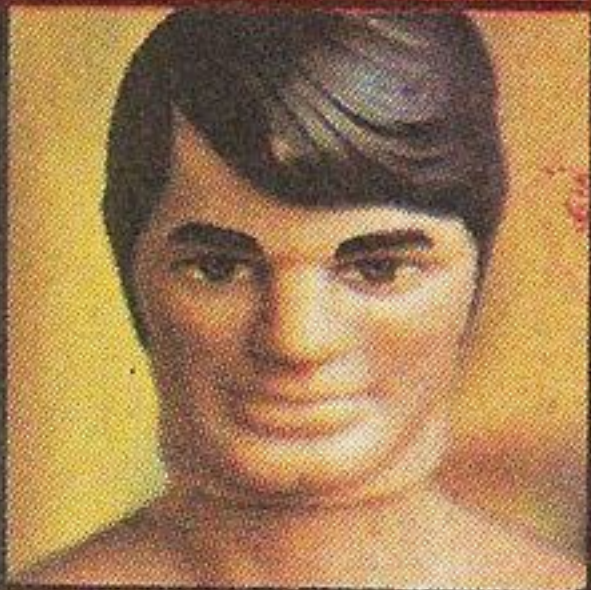
## BIG JIM SPORT. SES MUSCLES SONT SES MEILLEURES ARMES!

Avec son haltère et sa barre, Big Jim s'entraîne pour sa prochaine mission. Appuie dans son dos : Big Jim donne de terribles coups de karaté. Plie son bras: il gonfle ses biceps.



**39<sup>F</sup>90**  
PRIX MAXIMUM

**BIG JIM**



## VIVEZ DES AVENTURES COMME LES GRANDES AVEC



ET



## 600 chalets des Glamour Girls à GAGNER

(Jeu gratuit sans obligation d'achat)

### Comment participer aux tirages au sort :

● Retrouve l'un des 6 ensembles sélectionnés par Milky Way en choisissant 3 dessins différents. Coche sur le bulletin-jeu ou recopie sur papier libre, avec tes nom et adresse, les lettres correspondant aux 3 dessins de ton choix. Envoie ta réponse sous enveloppe affranchie à : CERCA - GLAMOUR GIRLS B.P. 17 - 92816 PUTEAUX avant la date ci-dessous.

### Comment gagner :

Le 30/05/1983, si ton bulletin comporte l'un des 6 ensembles sélectionnés par Milky Way, tu participeras au tirage au sort des 600 chalets des Glamour Girls (1 chalet + 3 personnages).

### Extrait du règlement :

Jeu gratuit sans obligation d'achat. Bulletins et modalités diffusés gratuitement sur demande à l'adresse du jeu. Timbre utilisé pour demander le règlement, pour demander ou envoyer ton bulletin ou papier libre remboursé sur simple demande.

### ATTENTION !

Tu trouveras des ensembles sélectionnés par Milky Way et d'autres jeux Glamour Girls et Action Force sur les emballages MILKY WAY (8 000 prix au total). Et dans ce journal joue aussi avec Milky Way et gagne l'un des 600 coffrets d'aventure Action Force.

### LES GLAMOUR GIRLS

Les Glamour Girls, c'est toute une série de petits mannequins (11 cm de haut) articulés avec de longs cheveux et de vrais habits, prêts à être mis en scène selon ton imagination avec leurs nombreux accessoires. Emménage vite dans le chalet des Glamour Girls en jouant avec MILKY WAY.

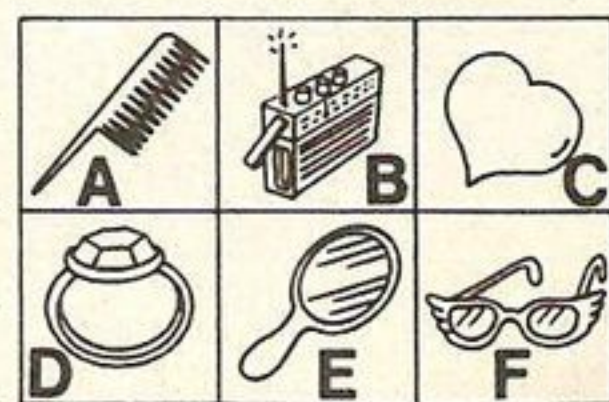
### BULLETIN-JEU à découper ou à recopier

Nom \_\_\_\_\_

Prénom \_\_\_\_\_

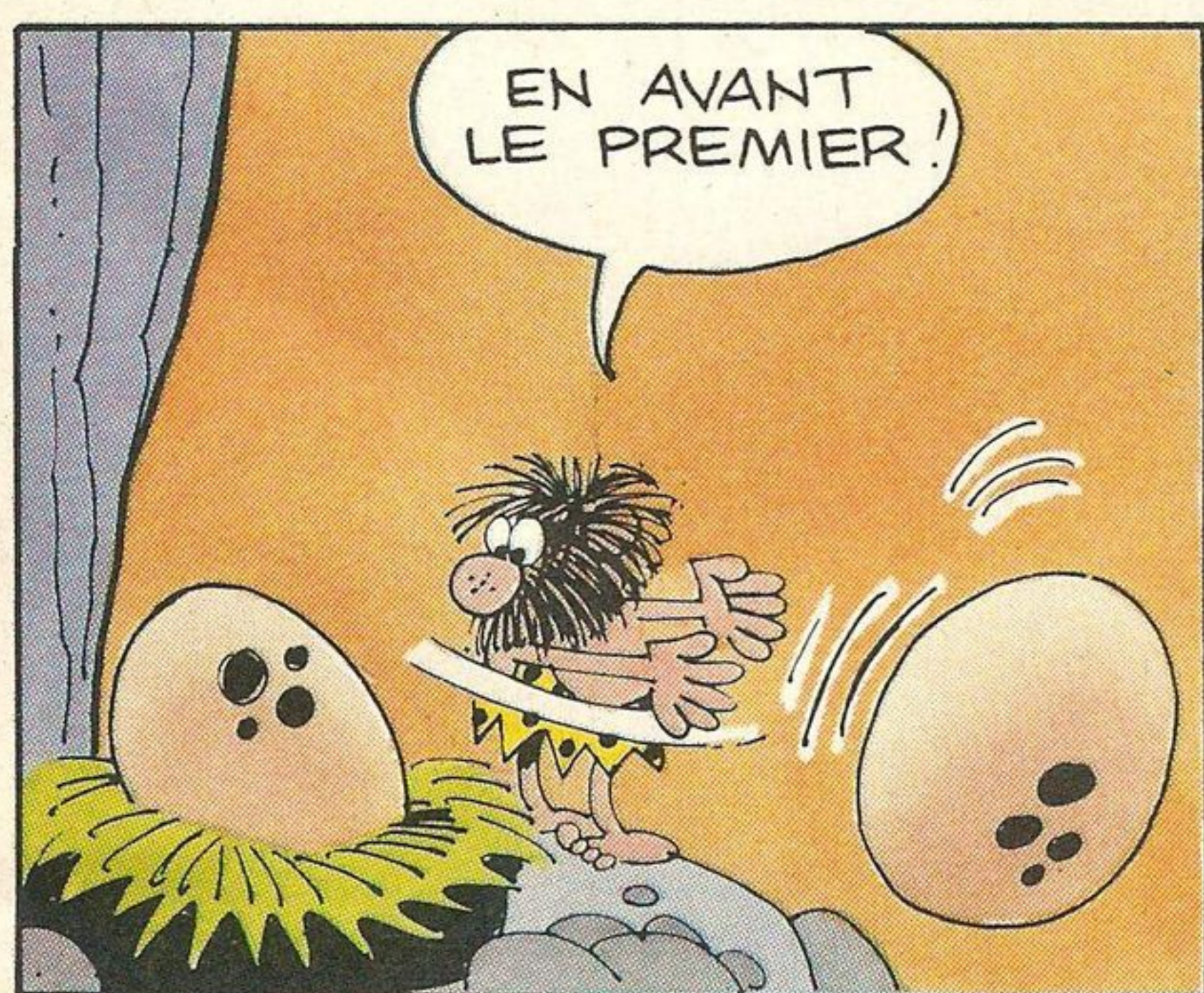
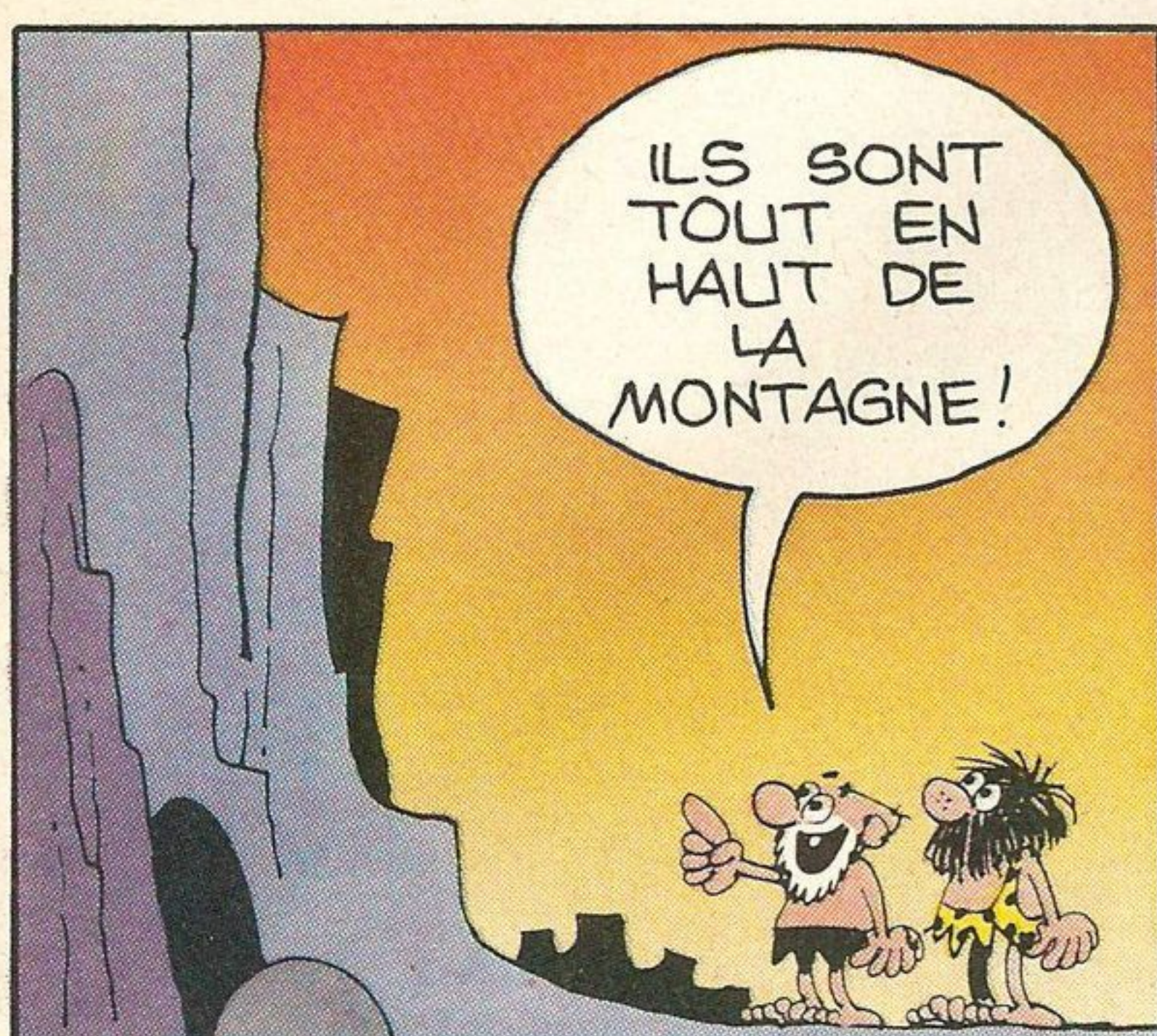
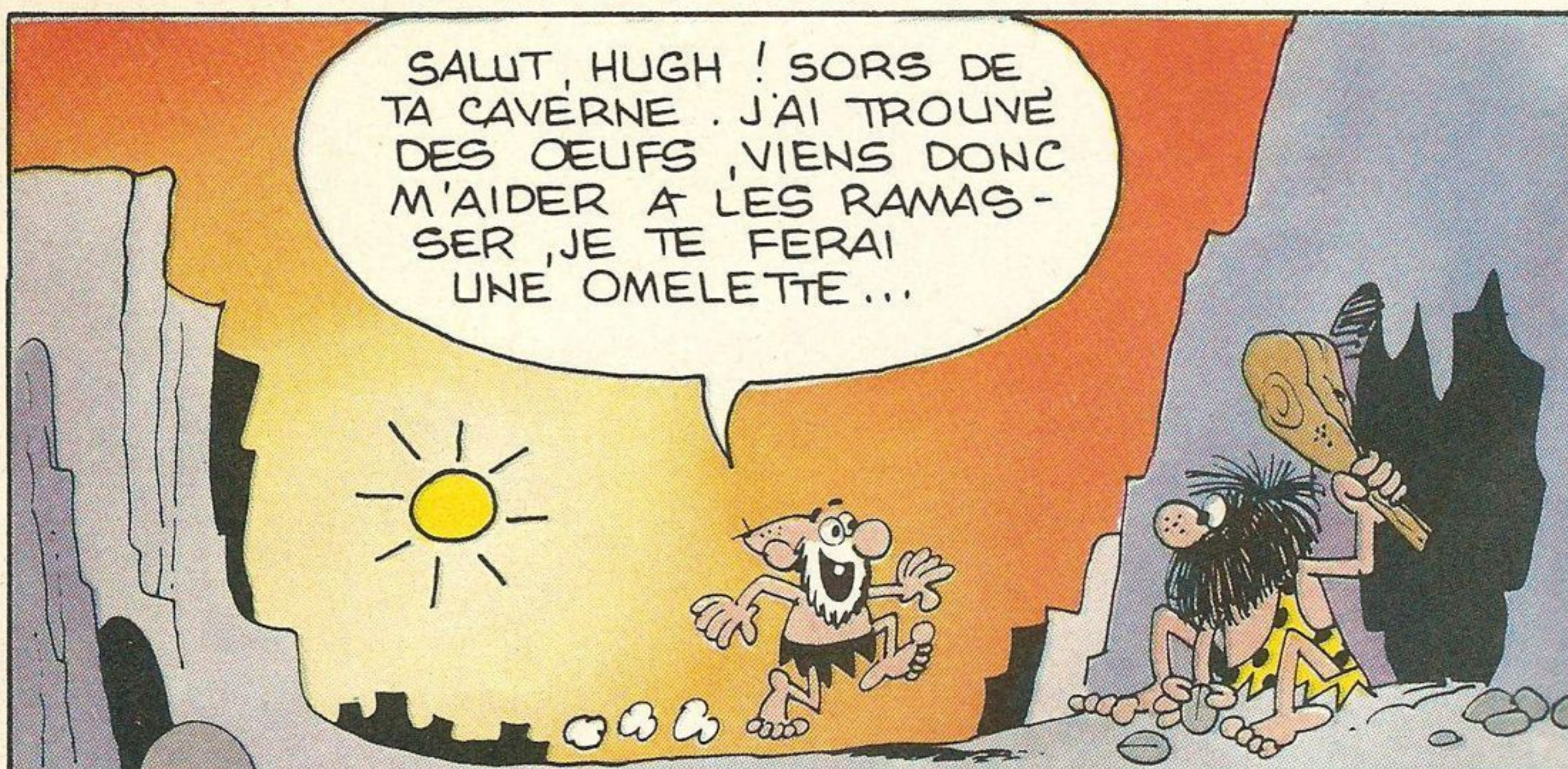
Adresse \_\_\_\_\_

Code postal \_\_\_\_\_ Ville \_\_\_\_\_

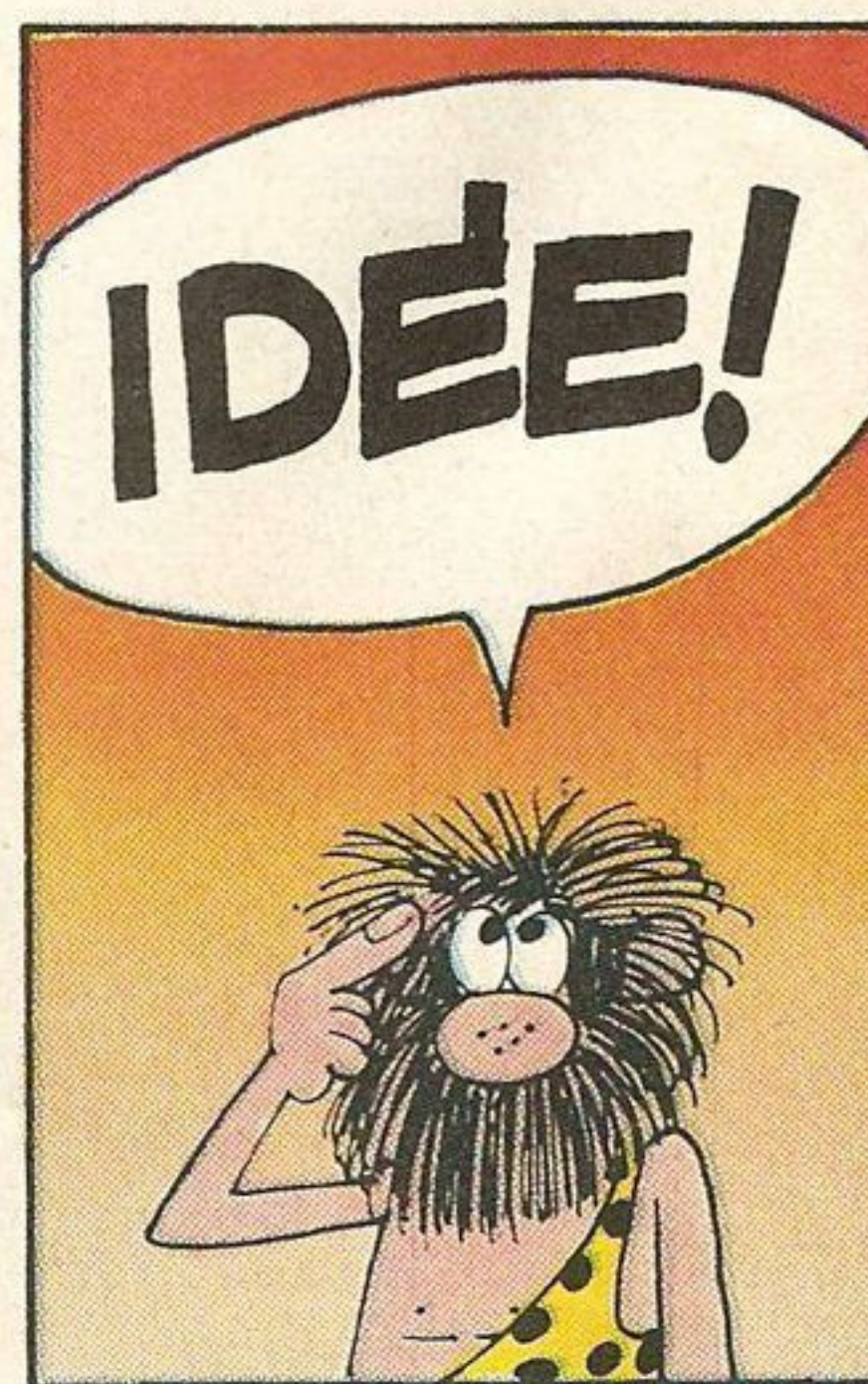
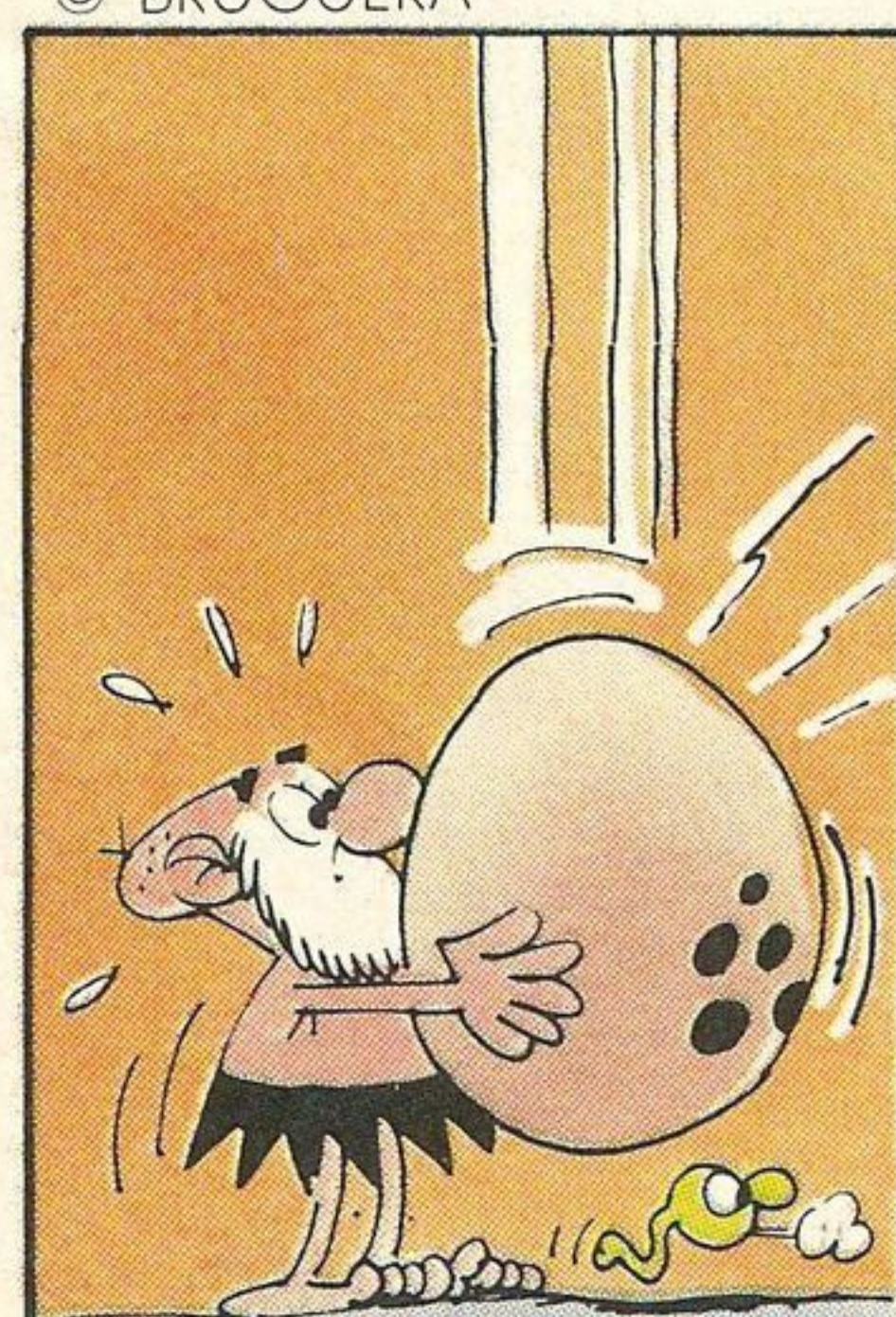


PG

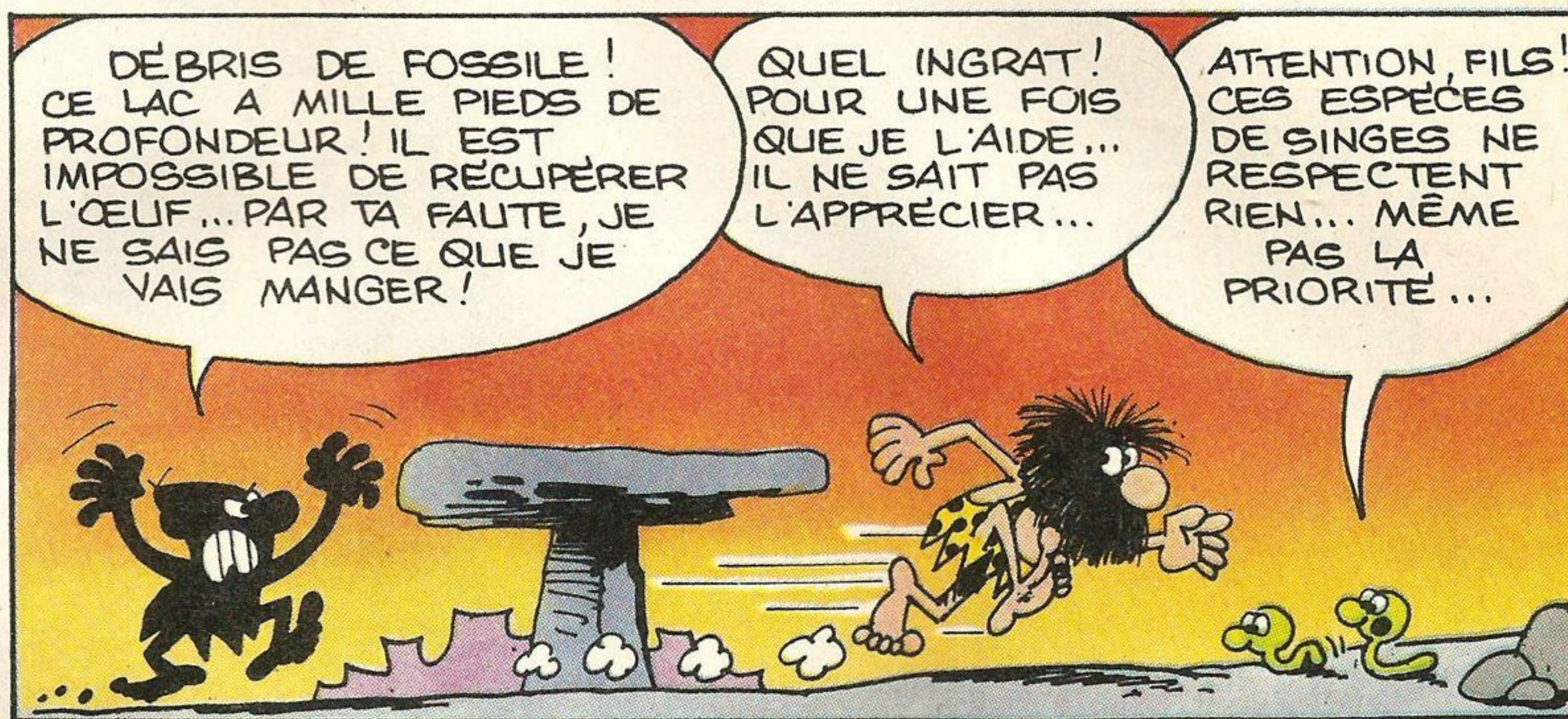
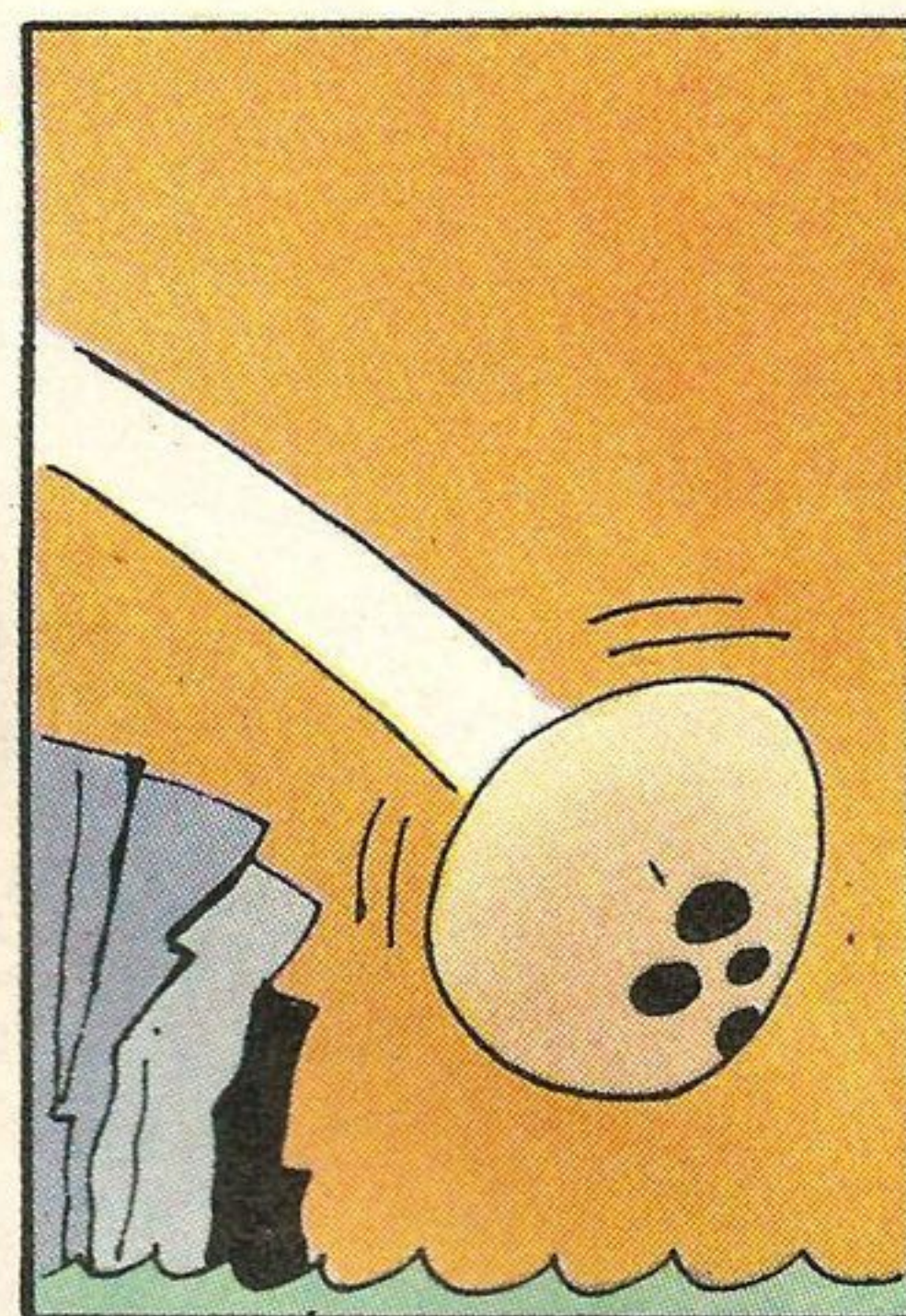
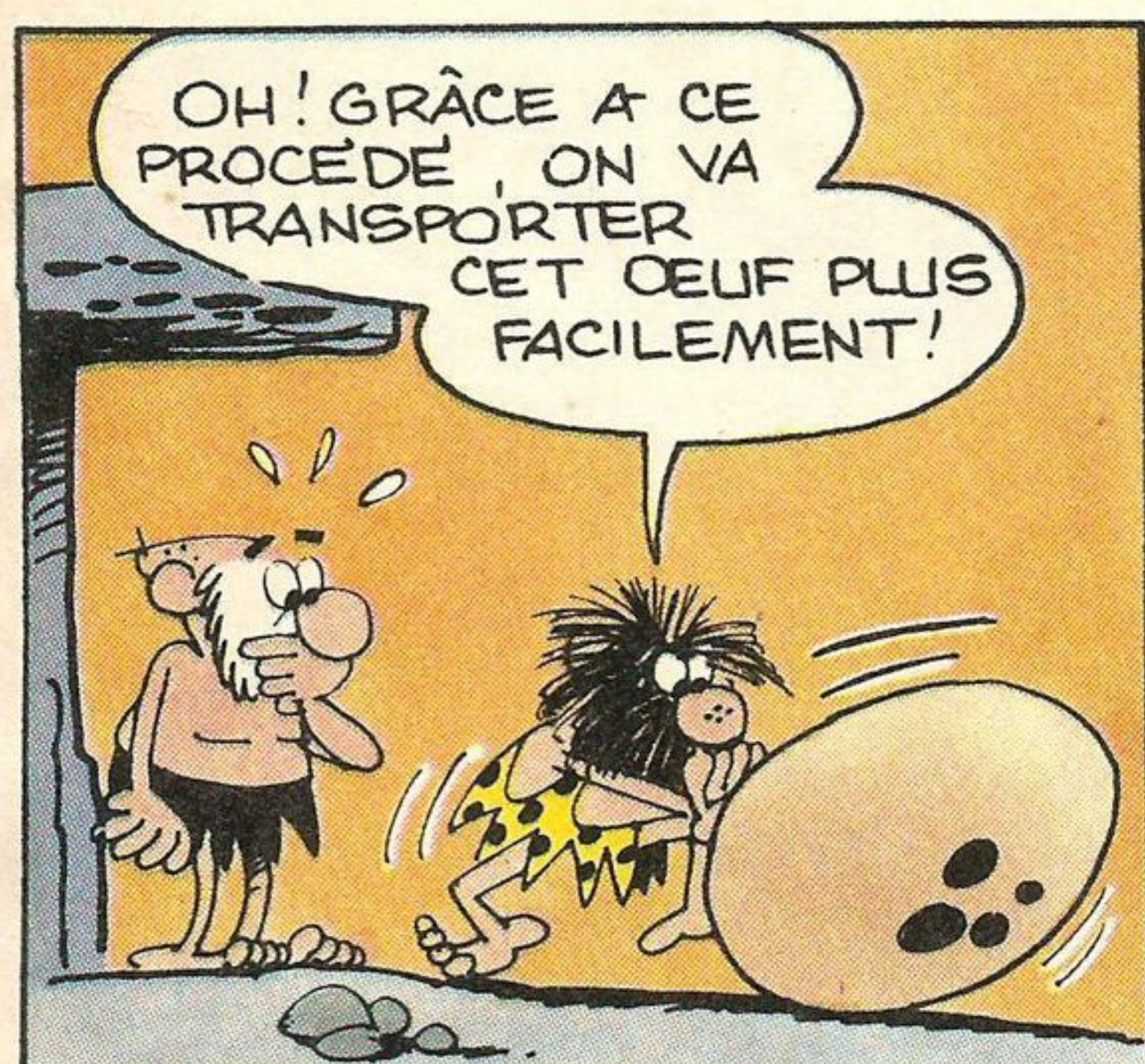




© BRUGUERA

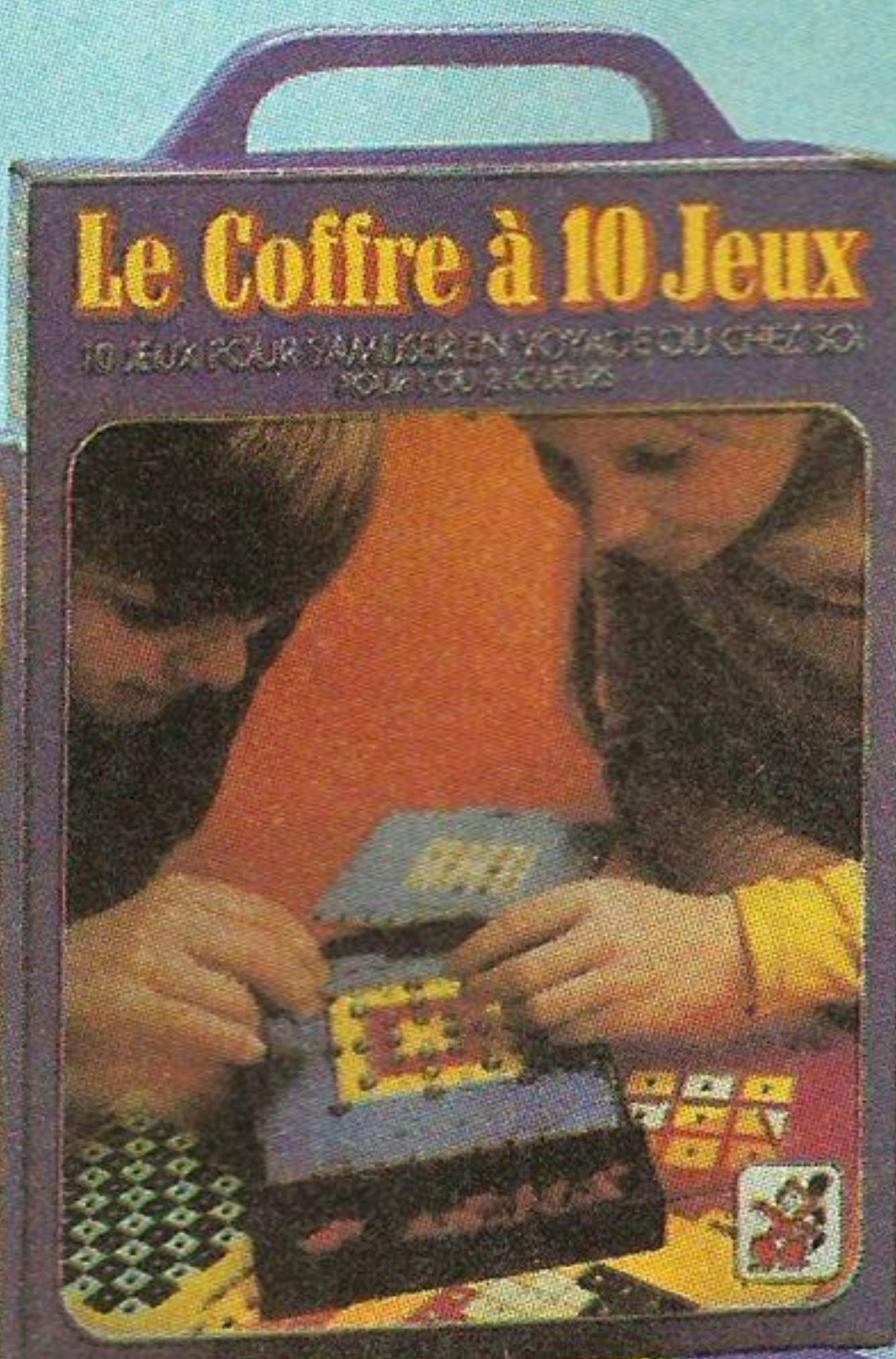
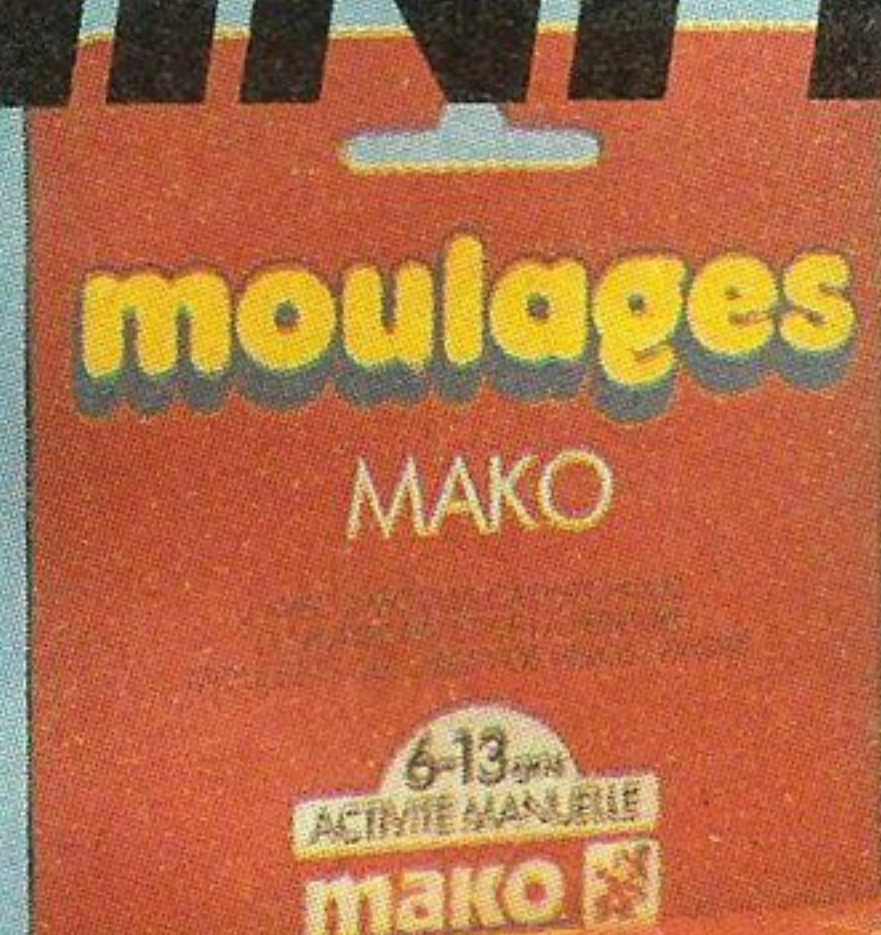






FIN DE L'ÉPISODE

# MINI MAKO, MAXI JOIE



Il était une fois un petit monde plein de joie, de jeux et de schtroumpfs à mouler et à peindre toi-même. Mako, ça schtroumpfe.

Des meubles de poupées, des lits, des buffets, des chaises à décorer toi-même. Mako ça meuble.

Une mini-boîte à jeux pour jouer chez toi ou en voyage. Mako ça bouge.



Et, n'oublie pas d'aller chercher ton autocollant gratuit offert par Mako, chez ton marchand de jouets.

DCA



c'est la joie



# YVAIN

scénario: Jean OLLIVIER  
dessins: José de HUESCAR

## LE DÉFI DU NOIR CHEVALIER

YVAIN PARTAIT  
À LA CONQUÊTE DU CHAUDRON D'OR.  
IL FAISAIT SES ADIEUX AU ROI MARK ET À  
LA BELLE YSEULT-AUX-BLANCHES-MAINS.

JE RÉUSSIRAI OU  
BIEN JE SERAI MORT,  
ROI.  
QUANT À TOI, YSEULT,  
J'EMPORTE TON IMAGE  
DANS MON CŒUR.

LE NOIR CHEVALIER DE  
LA LANDE D'ENEZ  
JETA SON DÉFI AVEC  
HARGNE.

JEUNE INSENSÉ,  
TU NE FRANCHIRAS  
MÊME PAS  
L'ENCEINTE DE  
CAROHAISE !

L'ÉPÉE  
ESCALIBOR QUE TU  
PORTES, EST TROP  
LOURDE POUR TON BRAS.  
ET JE LE PROUVERAI  
DEVANT TOUS !

YVAIN,  
AINSI DÉFIÉ,  
DEVAIT  
COMBATTRE  
SON  
OFFENSEUR.

ET LE COMBAT  
AURAIT LIEU  
SUR LE CHAMP,  
ÉPÉE CONTRE  
ÉPÉE.

TELLE ÉTAIT LA  
LOI EN USAGE  
DANS LES PAYS  
DE CELTIE.

ET NUL N'Y TROUVAIT À REDIRE.

TU L'AFFRONTERAS  
AVEC HONNEUR, YVAIN.  
ET PAR AMOUR POUR MOI,  
TU PORTERAS MES  
COULEURS...

ILS COURURENT L'UN SUR L'AUTRE AVEC HARDIESSE.  
L'ÉCU CHOQUA L'ÉCU ET L'ÉPÉE HEURTA L'ÉPÉE.



LE NOIR CHEVALIER DE LA LANDE D'ENEZ  
ÉTAIT CONNU POUR SA BRUTALITÉ...

IL ATTAQUAIT SANS CESSER...

MAIS YVAIN PARAIT  
OU ESQUIVAIT  
SANS CESSER...

L'ÉPÉE  
DU FURIEUX  
NE TROUVAIT  
DEVANT ELLE  
QUE LE VIDE.

YSEULT, D'ÉMOTION ET  
D'ANGOISSE, TORDAIT  
SES BLANCHES  
MAINS.

PÈRE,  
POURQUOI YVAIN NE MÈNE-  
T-IL PAS L'ASSAUT ?

TU TE  
DÉROBES AU COMBAT,  
JEUNE INSENSÉ !  
JE MAINTIENS QUE TON  
BRAS EST TROP FAIBLE  
POUR L'ÉPÉE DE  
PENN-DRAGON!!!

J'AI FOI EN  
LA GLORIEUSE ÉPÉE  
ESCALIBOR, DONT LA LAME  
CHANTE COMME UNE HARPE.  
N'ENTENDS-TU PAS LA  
CHANSON DE L'ÉPÉE?...

LES DEUX LAMES  
S'ENTRECHOQUÈRENT,  
ET UNE FLAMME  
JAILLIT ENTRE  
LES FERS...

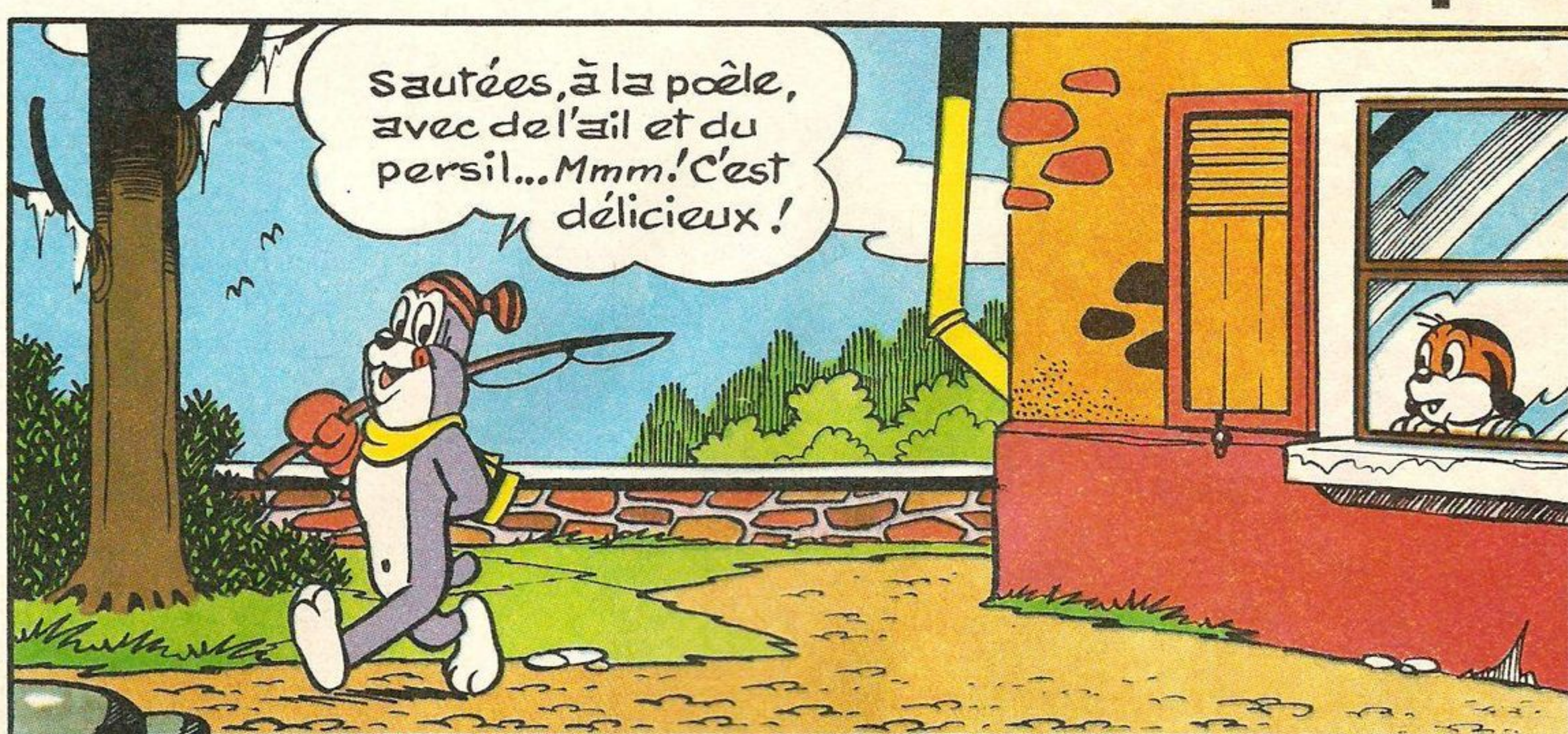
LE FER  
FLAMBE!  
C'EST DE LA  
MAGIE!

L'ÉPÉE DU NOIR  
CHEVALIER SE  
CONSUMA JUSQU'À  
LA GARDE COMME  
UNE BRANCHE  
SÈCHE.

... ET ICI S'ACHEVA CETTE AVENTURE D'YVAIN...

La semaine prochaine: LA ROUTE DES ÉTRANGES RENCONTRES...





© Ed. VAILLANT 1970



Rmas 1956



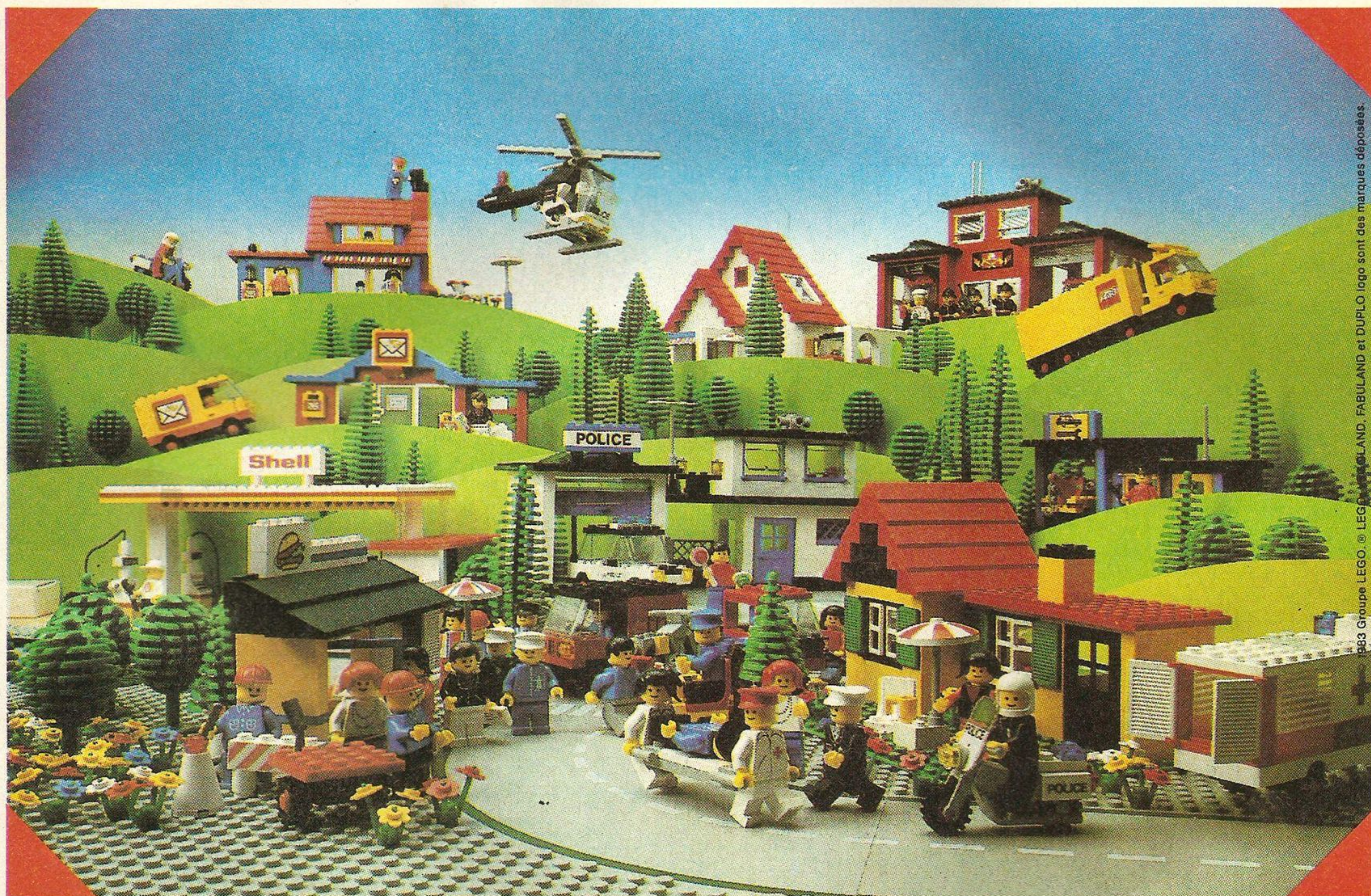


# OU SE CACHE LE CUISINIER?

1 0 0 0 P R I X A G A G N E R



Du 1<sup>er</sup> au 5<sup>e</sup> prix : un walkman. Du 6<sup>e</sup> au 10<sup>e</sup> prix : une caméra. Du 11<sup>e</sup> au 20<sup>e</sup> prix : un casque radio. Du 21<sup>e</sup> au 1.000<sup>e</sup> prix : "Le monde des jeux LEGO" ("Hachette").



© 1983 Groupe LEGO. ® LEGO, LEGOLAND, FABULAND et DUPLO logo sont des marques déposées.

LE CUISINIER A DISPARU. OÙ EST-IL ? : CHOISIS LA BONNE RÉPONSE.

- |   |  |
|---|--|
| 1 Il vole dans le nouvel hélicoptère de police.                   | 6 Il est parti faire un tour sur la nouvelle motocyclette. |
| 2 Il se trouve dans la maison de campagne.                        | 7 Il visite la caserne des pompiers.                       |
| 3 Il parle avec le facteur qui conduit la camionnette des postes. | 8 Il est à la poste.                                       |
| 4 Il est dans le nouveau poste de police.                         | 9 Il parle au chauffeur de l'ambulance de la Croix-Rouge.  |
| 5 Il est parti chercher de l'essence à la station-service.        | 10 Il est dans le nouveau camion LEGOLAND.®                |

TBWA

La bonne réponse est le n°.....

Nom .....

Prénom .....

N°..... Rue.....

Ville .....

Code postal.....

Code distributeur .....

Remplis le bulletin-réponse et envoie-le avant le 31 Mai 1983 à :

LEGO S.A. Grand concours LEGOLAND.

B.P. : 837 - 28011 Chartres Cedex.

Un tirage au sort désignera les 1.000 gagnants.

Cedex recevoir un bulletin de participation.



Vous pouvez sur simple demande à LEGO S.A. - B.P. 837 - 28011 Chartres Cedex recevoir un bulletin de participation.

Le règlement du concours est déposé chez Maître LESAGE, Huissier à Paris.

LEGOLAND

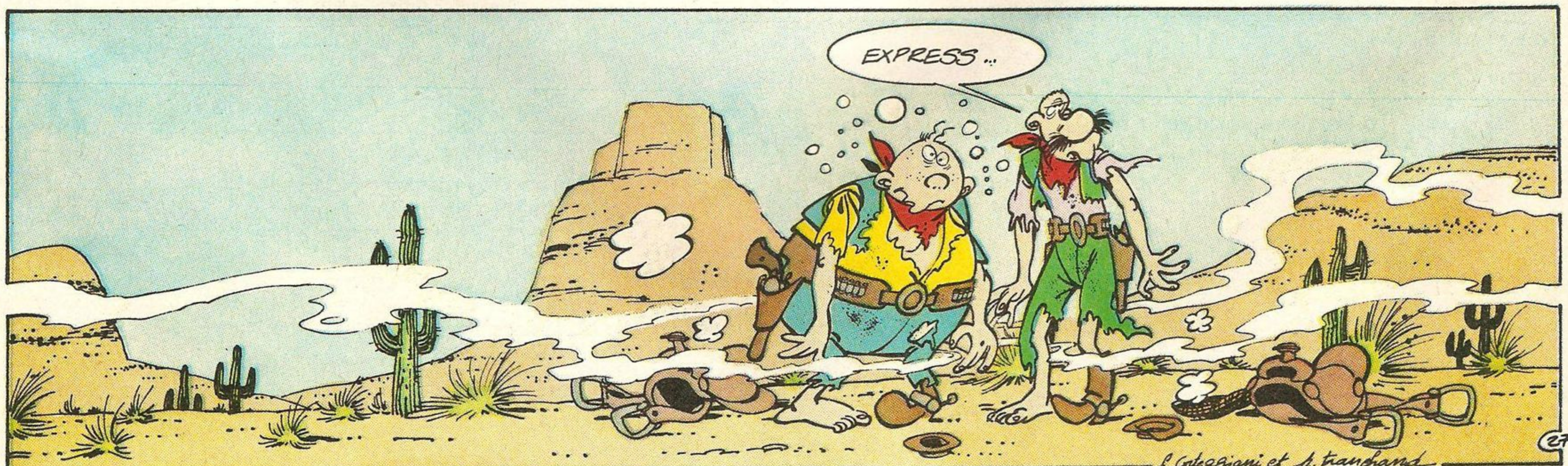
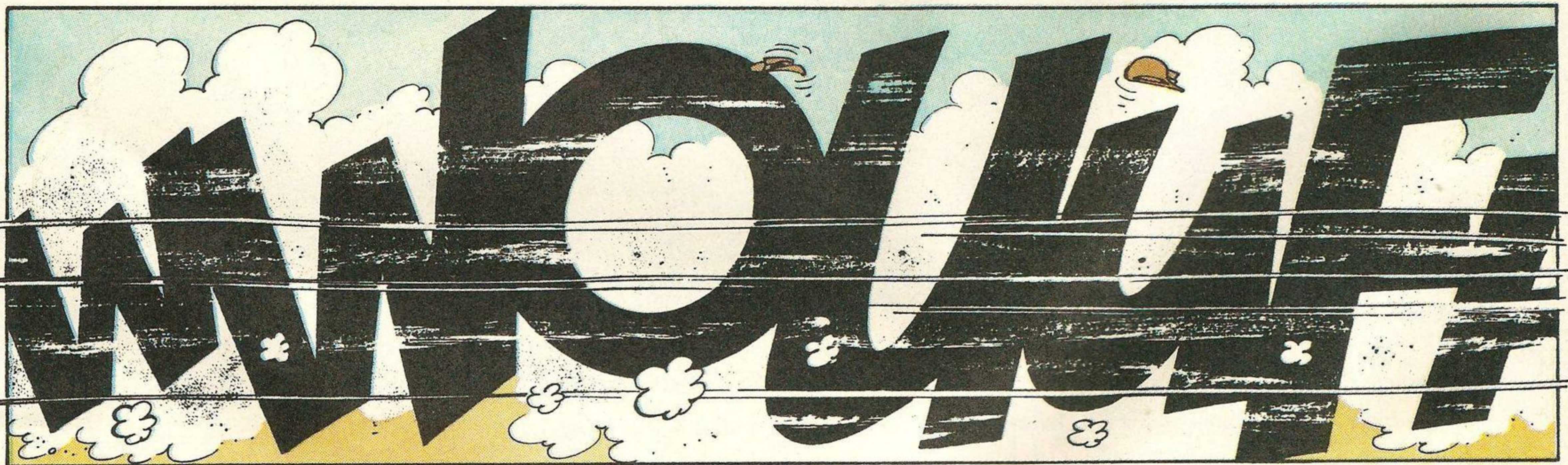
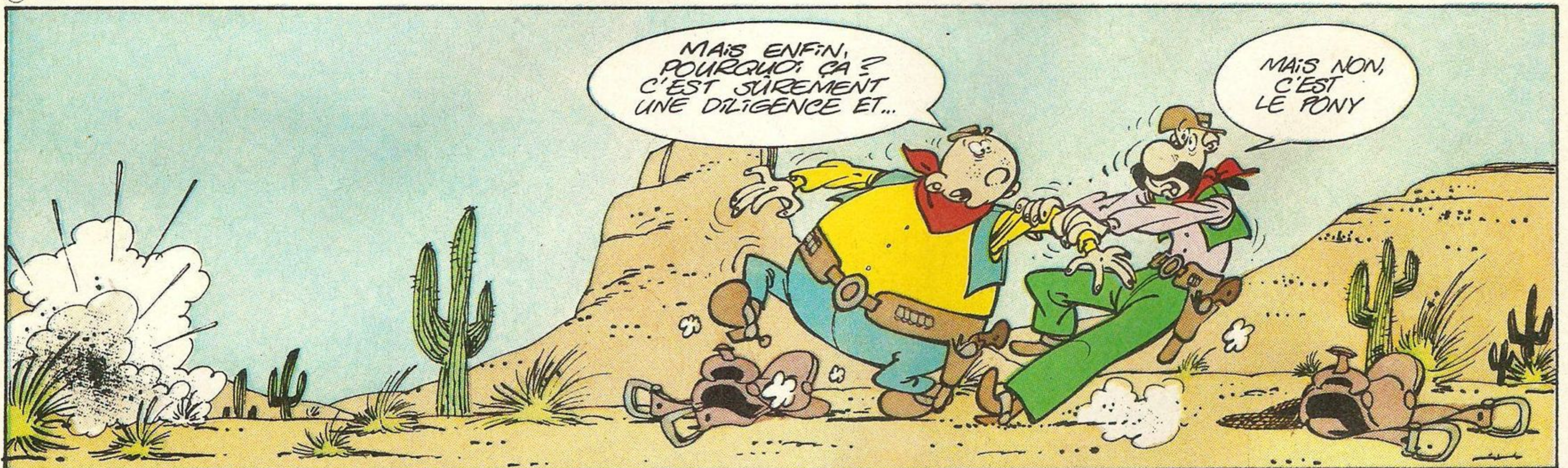


PG a





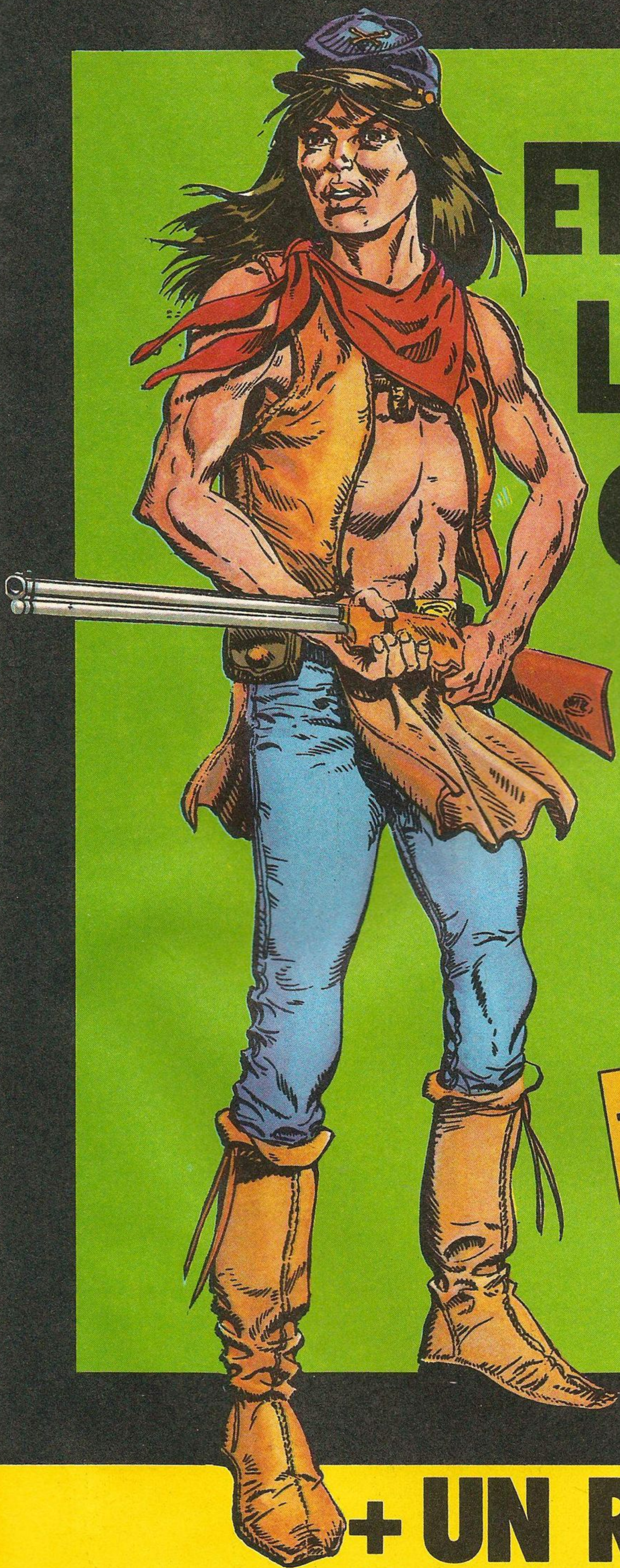
© Ed. VAILLANT 1970



P. Corteggiani et P. Tranchand 82



**SUPER  
AVENTURE**



# **ET ON L'APPELA CAPITAINE APACHE...**

**+ UN SUPERBE POSTER  
DE CAPITAINE APACHE**

**+ UN REPORTAGE  
AU PAYS D'OKADA**



EN CETTE ANNÉE 1864, LA GUERRE DE SÉCESSION FAISAIT RAGE... ELLE NE SE LIMITAIT PAS AUX SEULS COMBATS ENTRE "NORDISTES" ET "SUDISTES".

C'EST HORRIBLE !  
LES "VISAGES PALES"  
N'ONT ÉPARGNÉ  
PERSONNE !

OKADA, PRÊT À DÉ-  
FAILLIR, ERRAIT DANS CE  
CAMP DÉVASTÉ...

QUE SONT  
DEVENUS  
LES MIENS ?  
OÙ EST MÈRE ?  
OÙ EST PÈRE  
?!

LE GARÇON ALLAIT  
DE HUTTE EN HUTTE,  
APPRÉHENDANT  
LE PIRE...

... OÙ, LE MATIN MÊME, IL  
AVAIT LAISSÉ IOWA-LA-DOUCE  
ET JOHNNY O'WILBURD...

BONNE  
CHASSE, FISTON !  
ET PRENDS GARDE À  
TOI... ON A SIGNALÉ DES  
"JAMBES-JAUNES" (1) ET  
DES "DOS-GRIS" (2)  
DANS LA RÉGION !

PÈRE... !  
MÈRE... !

(1) SOLDATS NORDISTES (2) SOLDATS SUDISTES.

ET SOUDAIN...

LES INITIALES GRAVÉES  
SUR LA CROSSE DE LA  
"HENRY" NE LAISSAIENT  
PLACE À AUCUN  
DOUTE.

LE FUSIL  
DE PÈRE... !

1/16  
80



CETTE ARME ÉTAIT BIEN  
CELLE QU'OKADA AVAIT  
TOUJOURS CONNUE.

ET SI CE FUSIL EST  
LÀ, C'EST QUE...  
C'EST QUE...

**ILS NE SONT  
PAS MORTS  
!!!**

ET IL NE S'EN  
SÉPARAIT  
JAMAIS !  
JAMAIS !

LE GARÇON NE PUT  
ALLER AU BOUT DE SES  
PENSÉES... SA GORGE  
SE NOUA... DES  
LARMES PERLÈRENT  
À SES YEUX...

NON... NON...  
CE SERAIT TROP  
HORRIBLE !

OKADA,  
BOULEVERSÉ,  
AVAIT HURLÉ  
CES DERNIERS  
MOTS...

... AUXQUELS UNE VOIX FIT  
SOUDAIN ÉCHO...

HÉLAS  
SI, OKADA !  
JOHNNY ET IOWA  
ONT ÉTÉ TUÉS  
PAR LES "DOS-GRIS",  
COMME  
TOUS LES  
AUTRES !

"CHEVEUX-DE-NEIGE"... !  
QUE... QUE S'EST-IL  
PASSÉ ICI... ! ?

APPROCHE,  
OKADA...  
APPROCHE !

1970

LE VIEIL APACHE N'AVAIT  
PLUS LONGTEMPS À VIVRE...

TU DOIS  
SAVOIR COMMENT  
LES "DOS-GRIS" ONT  
MASSACRÉ LES NÔ-  
TRES, OKADA ! ET TU  
DEVRAS LE FAIRE  
SAVOIR À TOUT  
NOTRE PEUPLE !

2/14  
80





LES  
"DOS-GRIS"  
ÉTAIENT UNE  
TRENTAINE...  
COMMENT NOUS  
SÉRIERONS-NOUS  
MÉFIÉS DE CES  
HOMMES QUI  
FAISAIENT LE  
SIGNE DE  
PAIX...!?

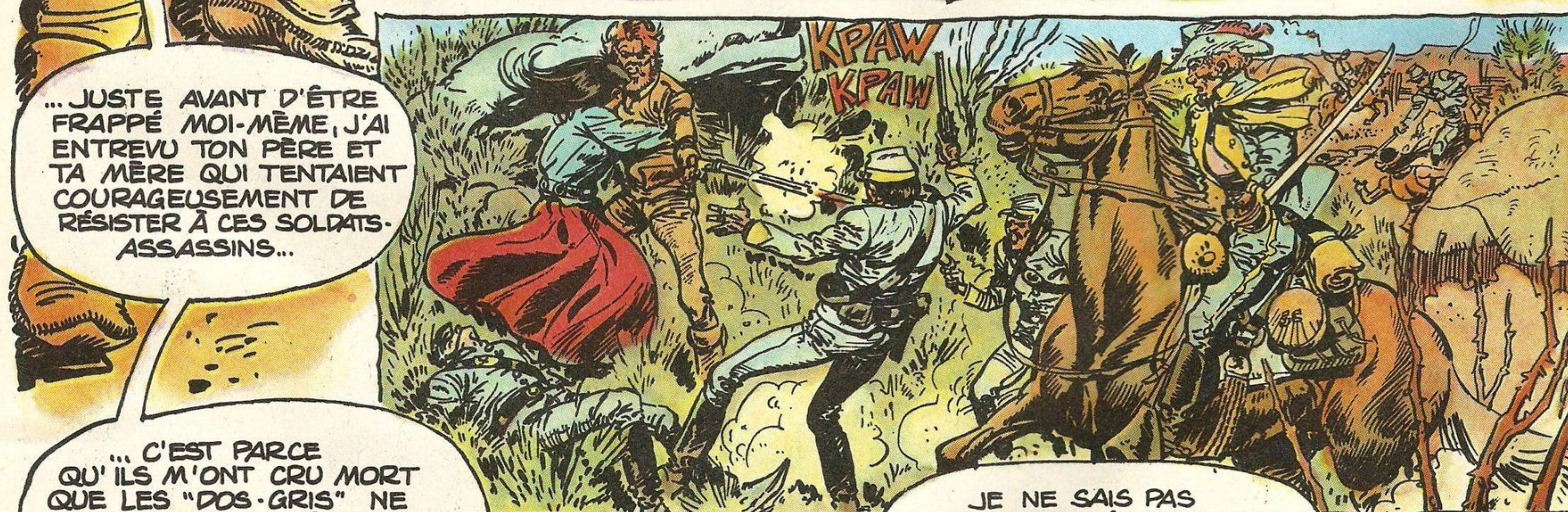
1970



...TOUT  
A ÉCLATÉ  
BRUTALEMENT...  
LES HURLEMENTS  
DE HAINE...  
LES COUPS DE  
FEU... LES CRIS  
DES NÔTRES  
S'ÉCROULANT...

DÉBARRASSONS  
LA RÉGION DE  
CETTE VERMINE  
ROUGE!

AAH!

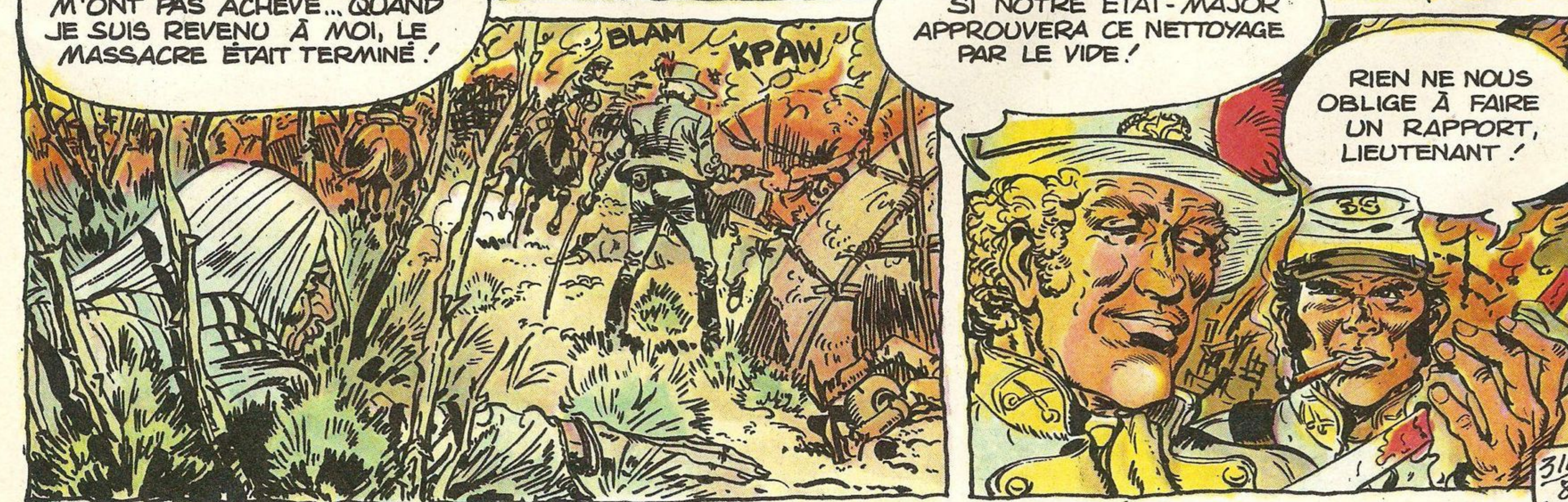


... JUSTE AVANT D'ÊTRE  
FRAPPÉ MOI-MÊME, J'AI  
ENTREVU TON PÈRE ET  
TA MÈRE QUI TENTAIENT  
COURAGEUSEMENT DE  
RÉSISTER À CES SOLDATS-  
ASSASSINS...

... C'EST PARCE  
QU'ILS M'ONT CRU MORT  
QUE LES "DOS-GRIS" NE  
M'ONT PAS ACHÉVÉ... QUAND  
JE SUIS REVENU À MOI, LE  
MASSACRE ÉTAIT TERMINÉ!

JE NE SAIS PAS  
SI NOTRE ÉTAT-MAJOR  
APPROUVERA CE NETTOYAGE  
PAR LE VIDE!

RIEN NE NOUS  
OBLIGE À FAIRE  
UN RAPPORT,  
LIEUTENANT!

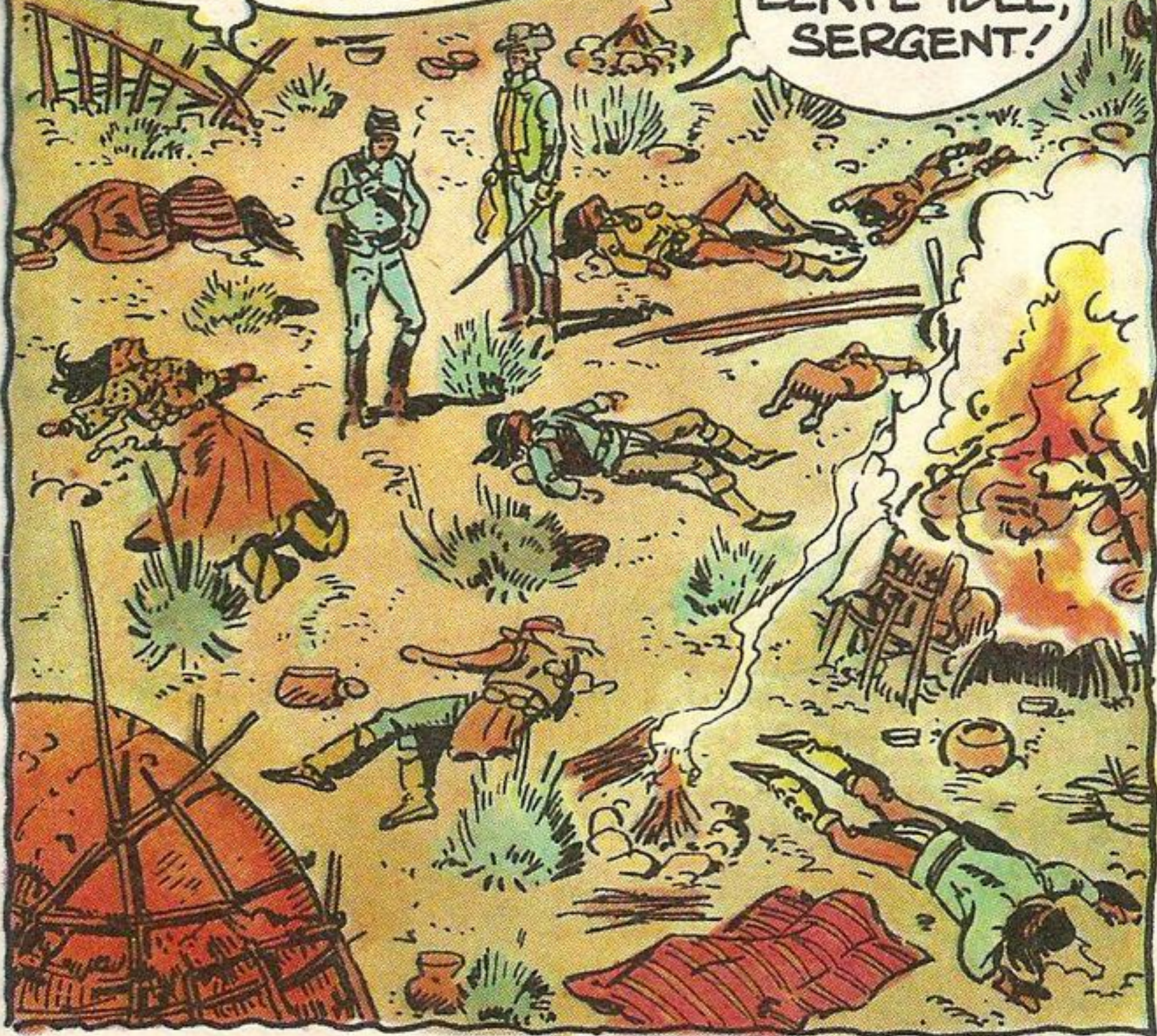


3114  
80

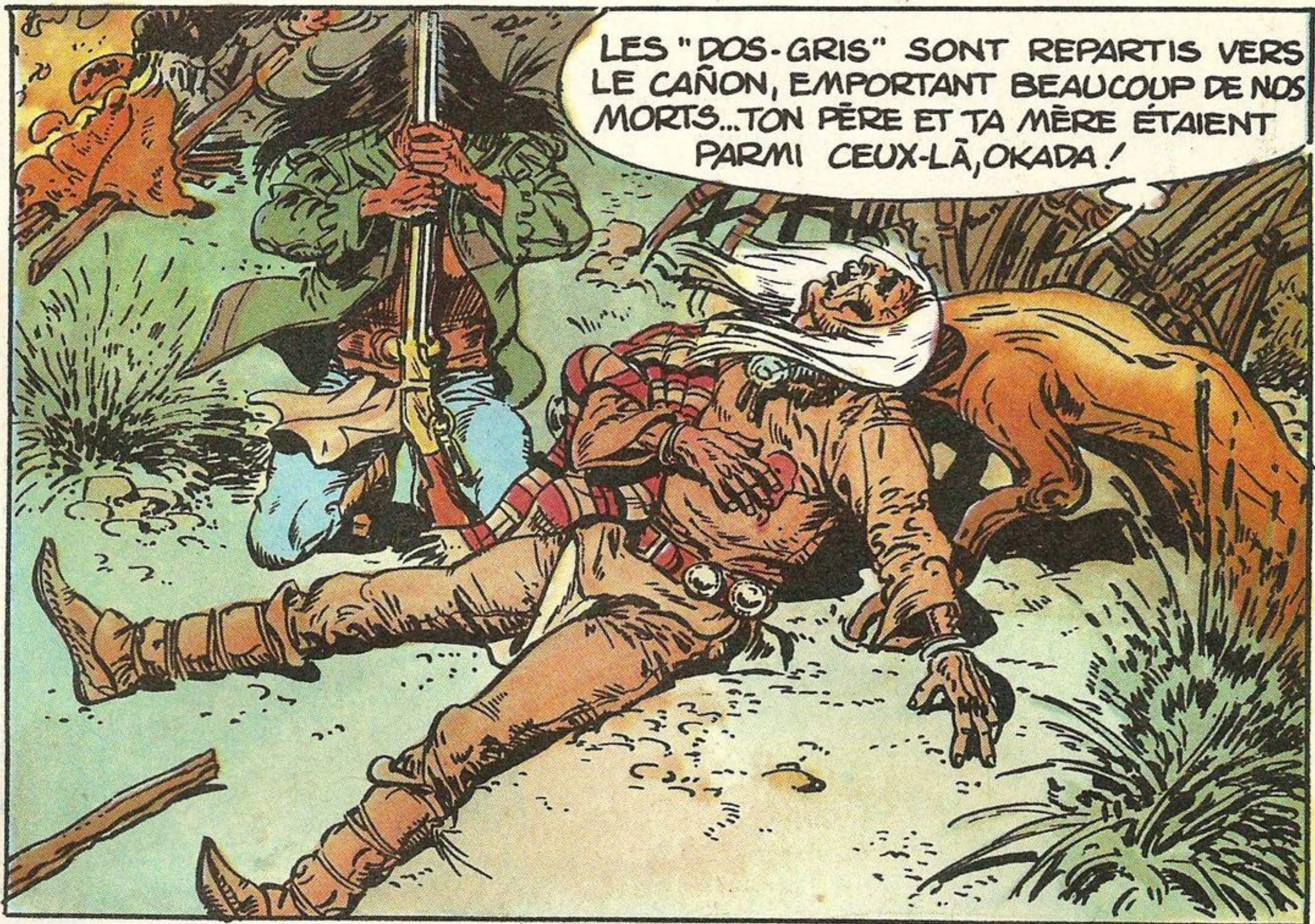


ET PUIS LE FLEUVE EST  
TOUT PROCHE... NOUS POUR-  
RIONS Y FAIRE DISPARAÎTRE  
UNE PARTIE DE CES  
COYOTES.

EXCEL-  
LENTE IDÉE,  
SERGENT!



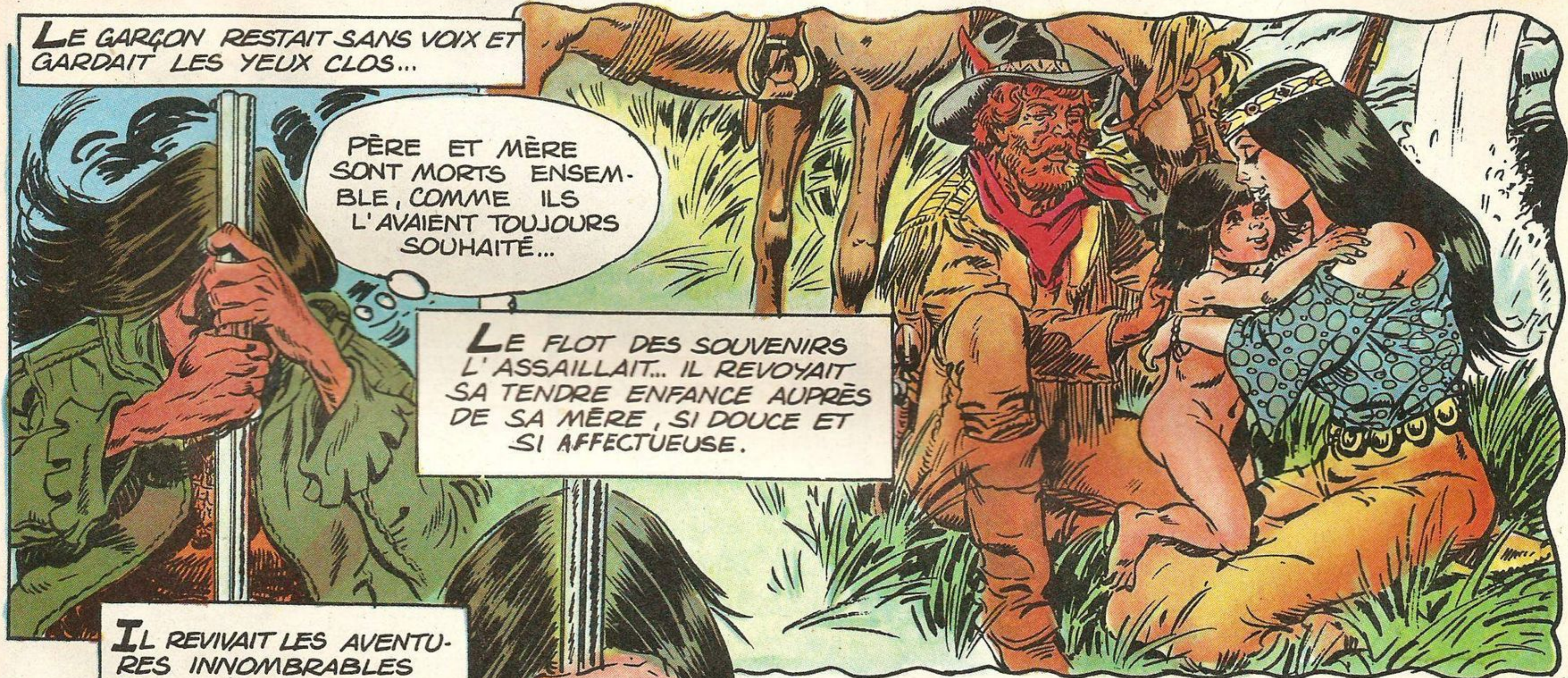
LES "DOS-GRIS" SONT REPARTIS VERS  
LE CAÑON, EMPORTANT BEAUCOUP DE NOS  
MORTS... TON PÈRE ET TA MÈRE ÉTAIENT  
PARMI CEUX-LÀ, OKADA!



LE GARÇON RESTAIT SANS VOIX ET  
GARDAIT LES YEUX CLOS...

PÈRE ET MÈRE  
SONT MORTS ENSEM-  
BLE, COMME ILS  
L'AVAIENT TOUJOURS  
SOUHAITÉ...

LE FLOT DES SOUVENIRS  
L'ASSAILLAIT... IL REVOYAIT  
SA TENDRE ENFANCE AUPRÈS  
DE SA MÈRE, SI DOUCE ET  
SI AFFECTUEUSE.



IL REVIVAIT LES AVENTU-  
RES INNOMBRABLES  
PARTAGÉES AVEC SON  
PÈRE, SI BON ET SI BRAVE.



QUAND OKADA ROUVRIIT LES YEUX, "CHEVEUX-DE-  
NEIGE" AVAIT FERMÉ LES SIENS  
POUR TOUJOURS.

ADIEU,  
"CHEVEUX-DE-NEIGE".  
QUE  
YASTASINANE (1)  
T'ACCUEILLE  
COMME TU LE  
MÉRITES!



(1) DIEU, POUR LES APACHES.

4/14  
80





ET QUE LES "DOS-GRIS"  
SOIENT MAUDITS JUSQU'À  
LA FIN DES TEMPS !

... SA PEINE ÉTAIT TROP GRANDE  
POUR QU'IL PUISSE MAÎTRISER SES  
SENTIMENTS !

OKADA NE  
MANIFESTAIT  
JAMAIS DE HAINE,  
MAIS, CETTE FOIS...

JE TE  
VENERAI,  
MÈRE ! JE  
TE VENERAI,  
PÈRE !

1970



JE VOUS  
VENERAI  
TOUS LES  
DEUX !  
QUE LE  
SOLEIL SOIT  
LE TÉMOIN  
DE CE  
SERMENT !

L'IDÉE  
DE NE PLUS  
JAMAIS  
REVOIR CEUX  
QU'IL AVAIT  
TANT AIMÉS  
ÉTAIT  
INSUPPOR-  
TABLE À  
OKADA,  
QUI  
RESTA  
PROSTRÉ  
TOUTE  
LA  
NUIT...

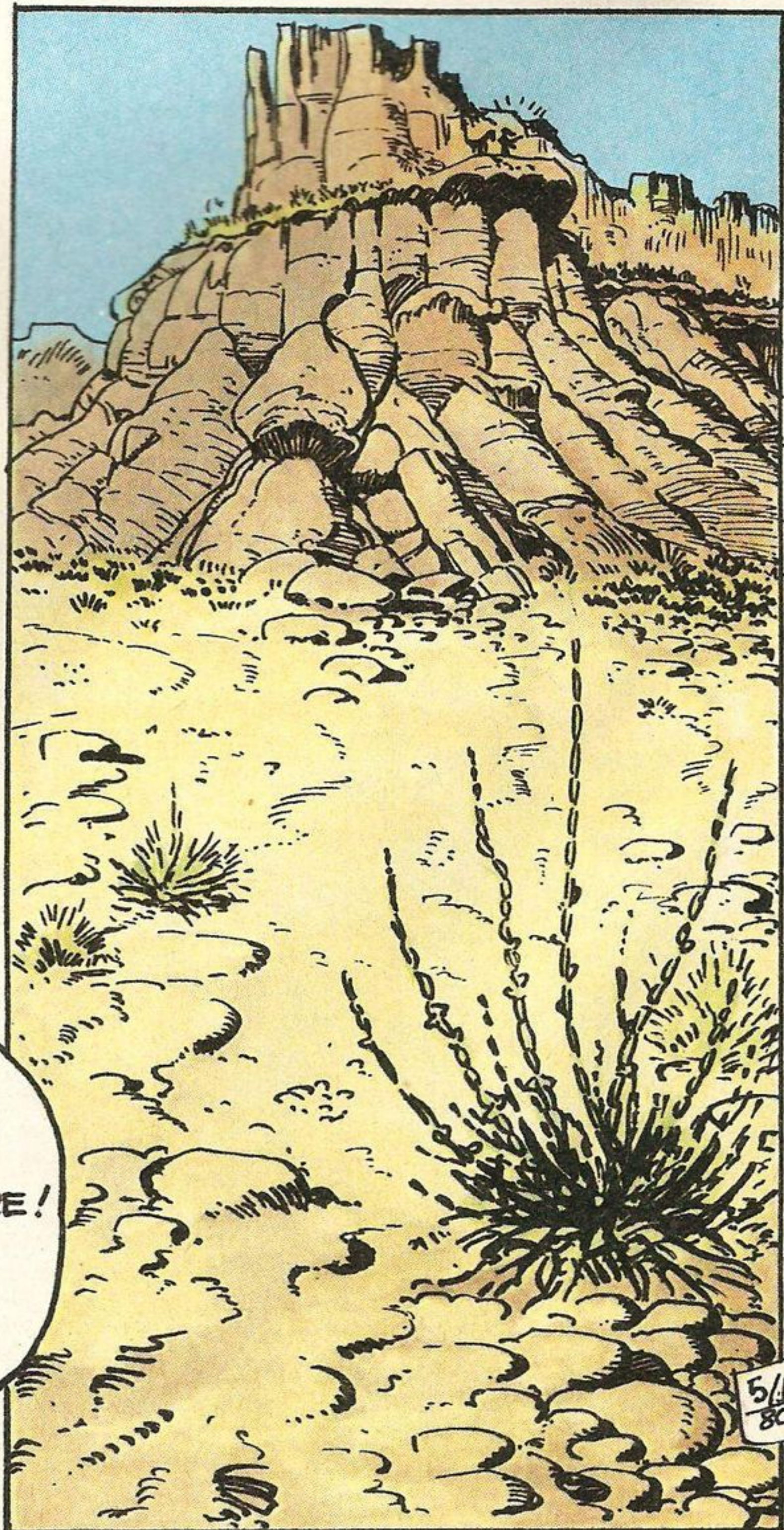


... IL ÉTAIT DÉSORMAIS SEUL,  
DÉSESPÉRÉMENT SEUL !

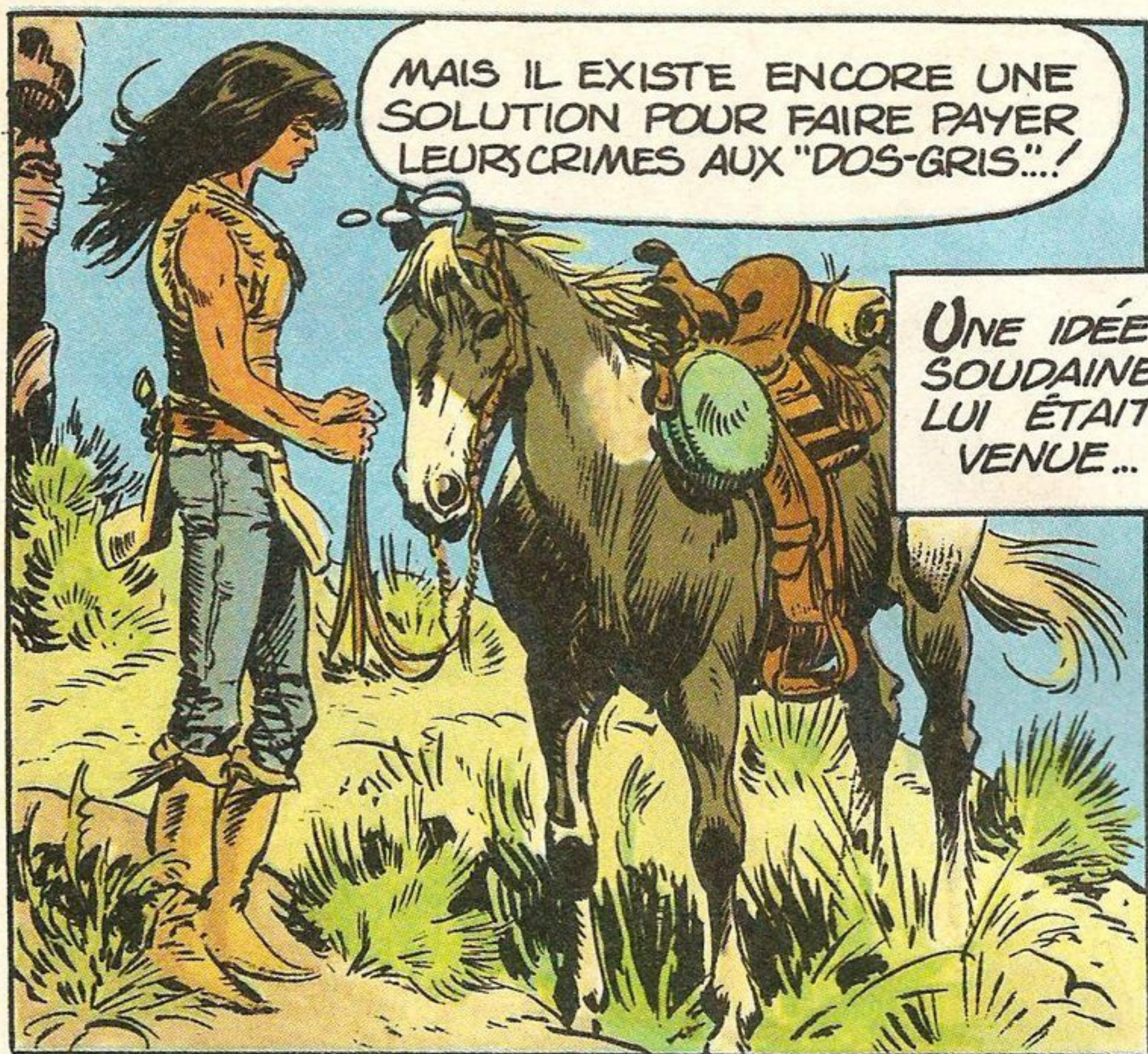
... CE N'EST QU'AU  
PETIT JOUR QU'IL  
ADMIT ENFIN LA  
TRAGIQUE  
ÉVIDENCE...  
SES PARENTS  
N'ÉTAIENT  
PLUS ! SA  
TRIBU DÉCIMÉE  
N'ÉTAIT PLUS !...



LES  
AUTRES TRIBUS  
N'APPRÉCIAIENT PAS  
TOUJOURS L'UNION  
ENTRE PÈRE ET MÈRE !  
ELLES NE M'AIDE-  
RONT PAS À LES  
VENER !







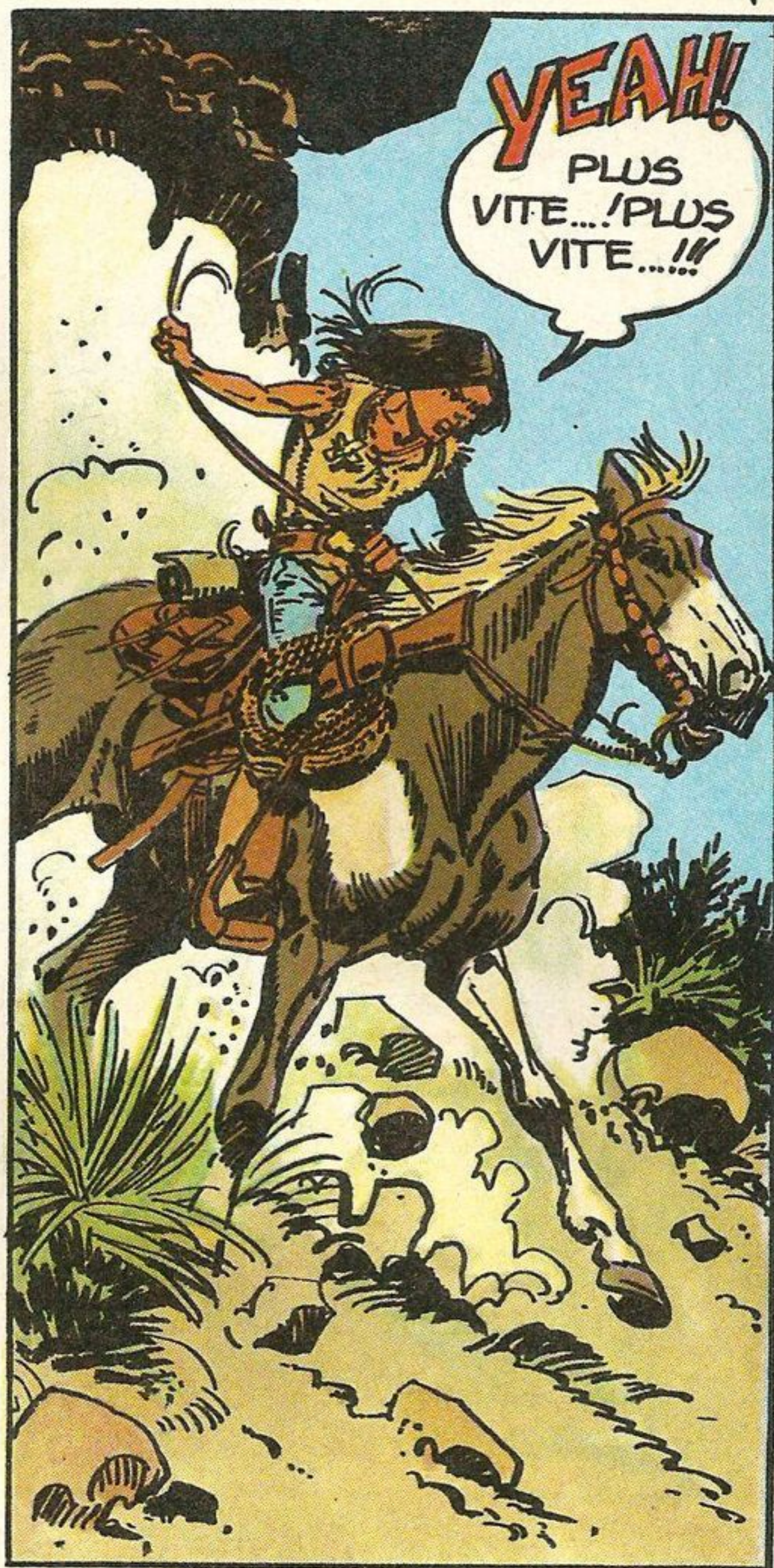
MAIS IL EXISTE ENCORE UNE SOLUTION POUR FAIRE PAYER LEURS CRIMES AUX "DOS-GRIS"...

UNE IDÉE SOUDAINEMENT  
LUI ÉTAIT  
VENUE...



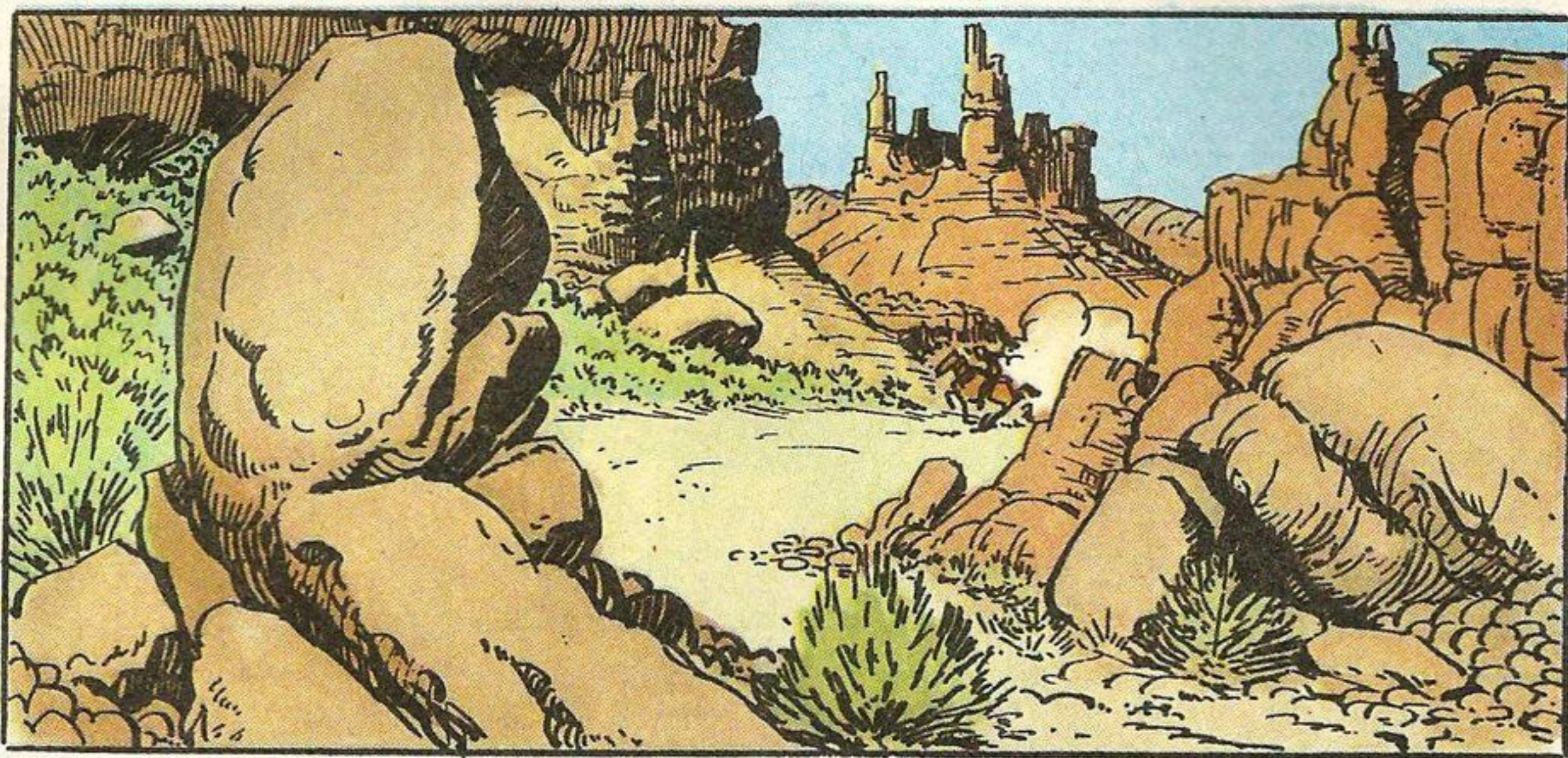
...UNE IDÉE ÉTRANGE...

UNE IDÉE QUI NE L'AURAIT JAMAIS EFFLEURÉ SANS LA MORT DES SIENS...

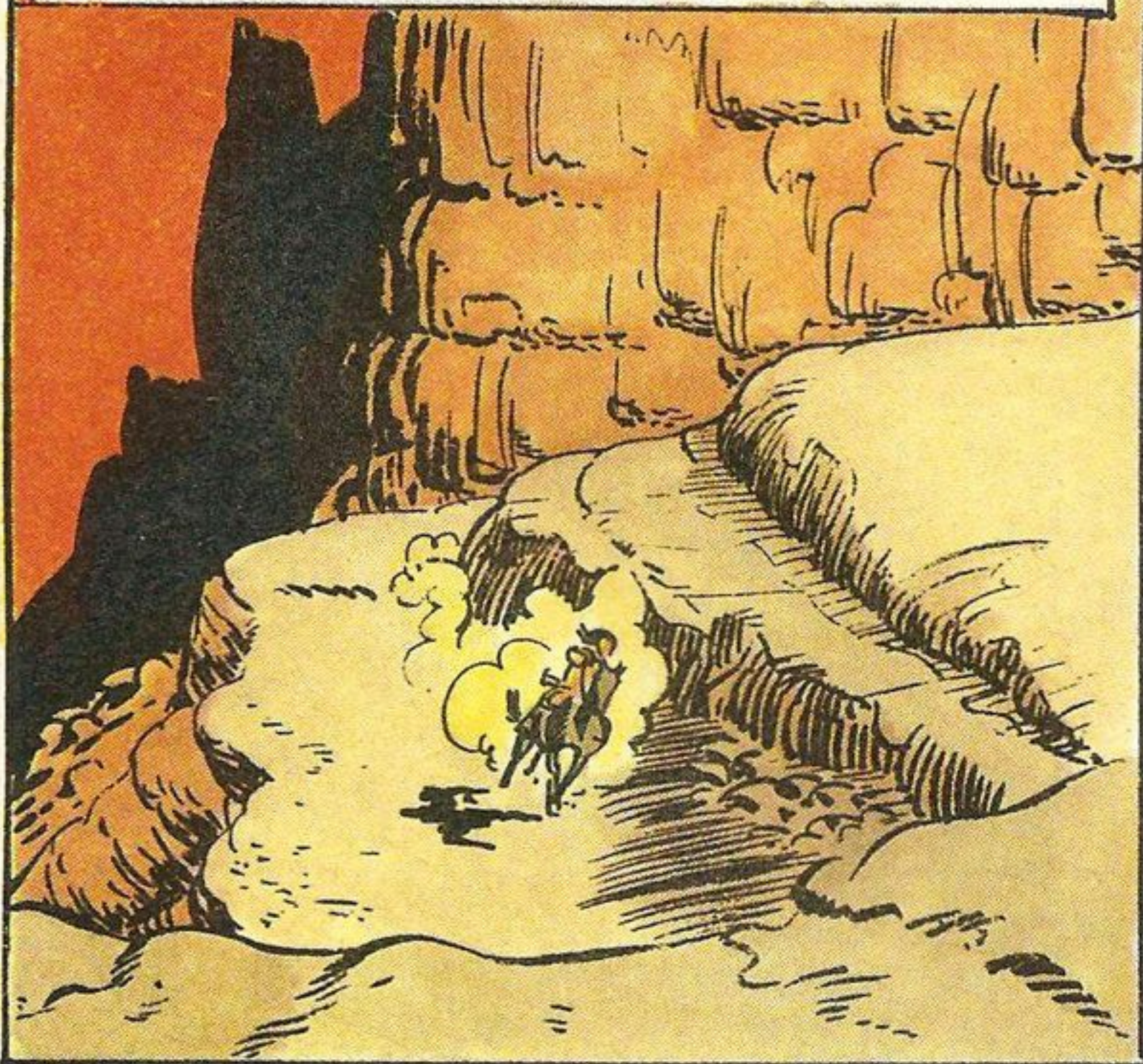


**YEAH!**  
PLUS  
VITE...! PLUS  
VITE...!!

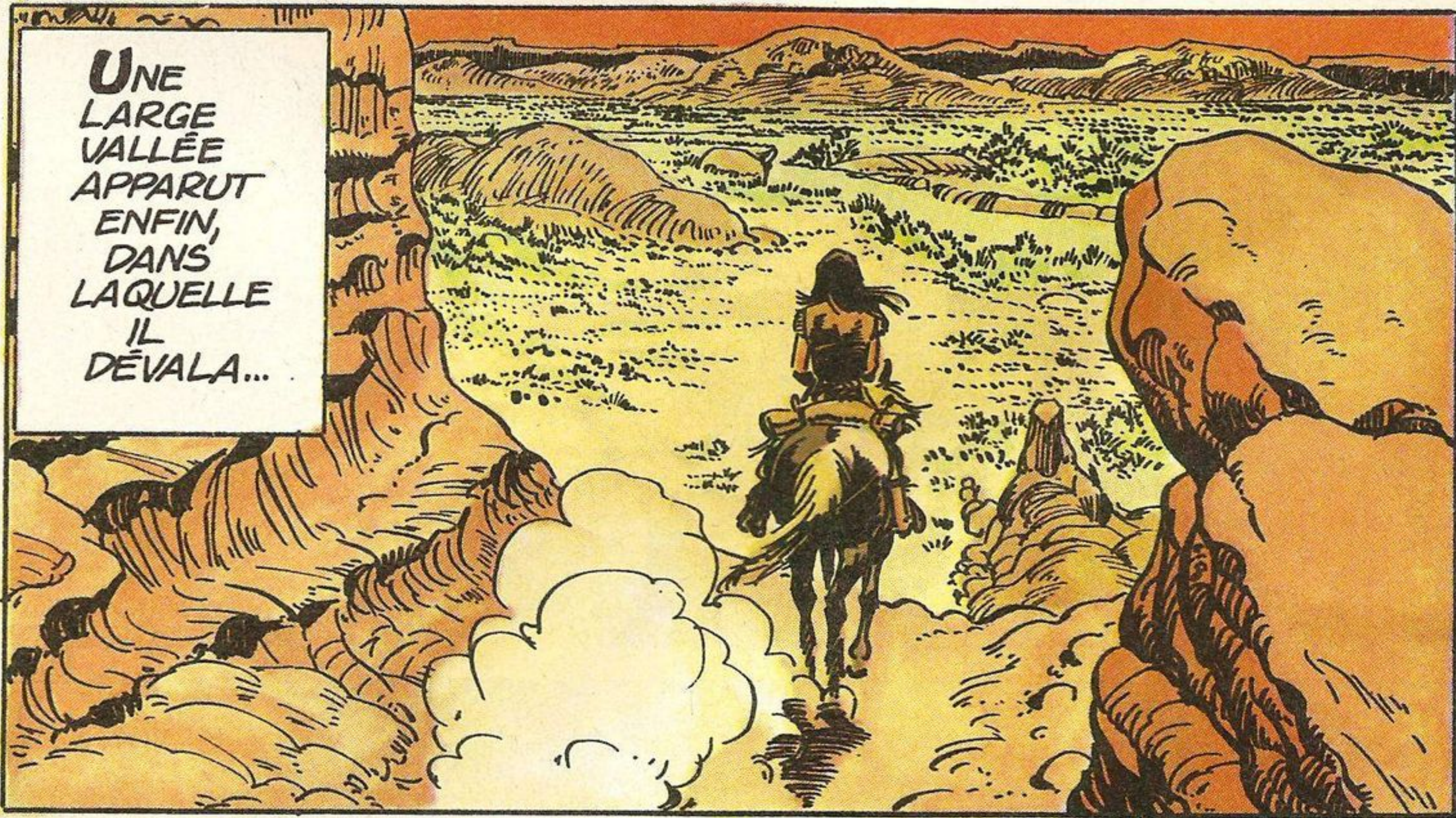
TOUT AUTRE SE SERAIT PERDU DANS CE DÉDALE DE CANYONS ET DE GORGES...! MAIS CE TERRITOIRE N'AVAIT PLUS DE SECRET POUR OKADA, QUI Y VIVAIT DEPUIS TOUJOURS...



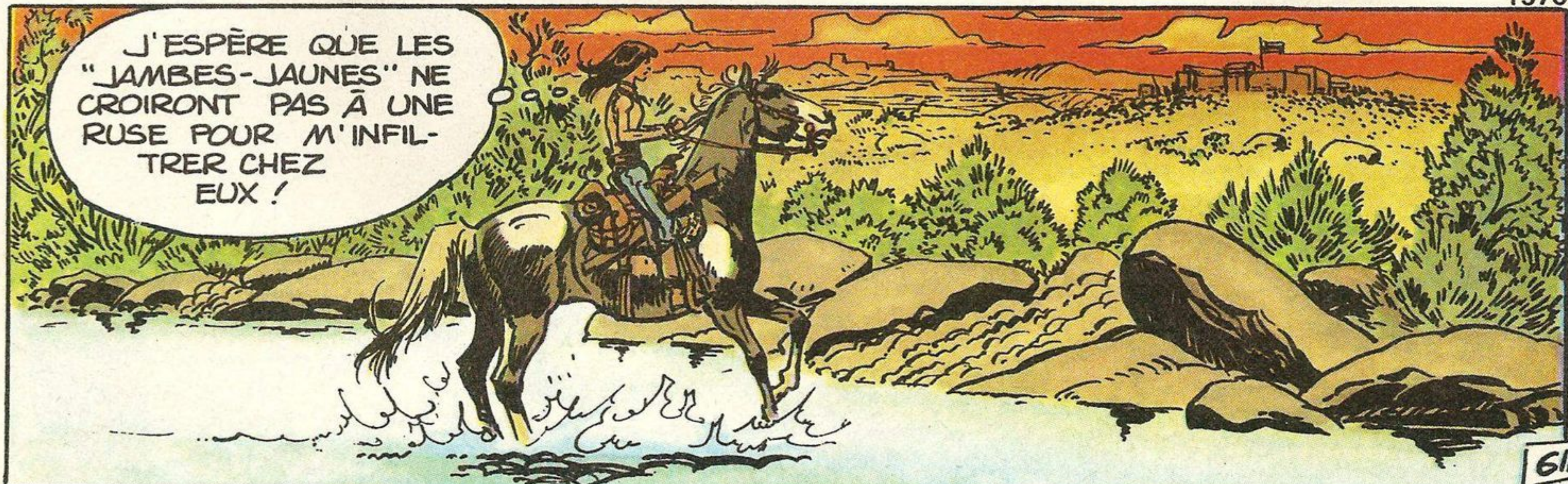
IL GALOPA AUSSI LONGTEMPS QUE LE PUT SA MONTURE.



UNE  
LARGE  
VALLÉE  
APPARUT  
ENFIN,  
DANS  
LAQUELLE  
IL  
DÉVALA...



LE SOLEIL EMBRASAIT LES NUAGES DE SES FEUX, QUAND LE FORT SE PROFILA À L'HORIZON...



J'ESPÈRE QUE LES "JAMBES-JAUNES" NE CROIRONT PAS À UNE RUSE POUR M'INFILTRER CHEZ EUX!

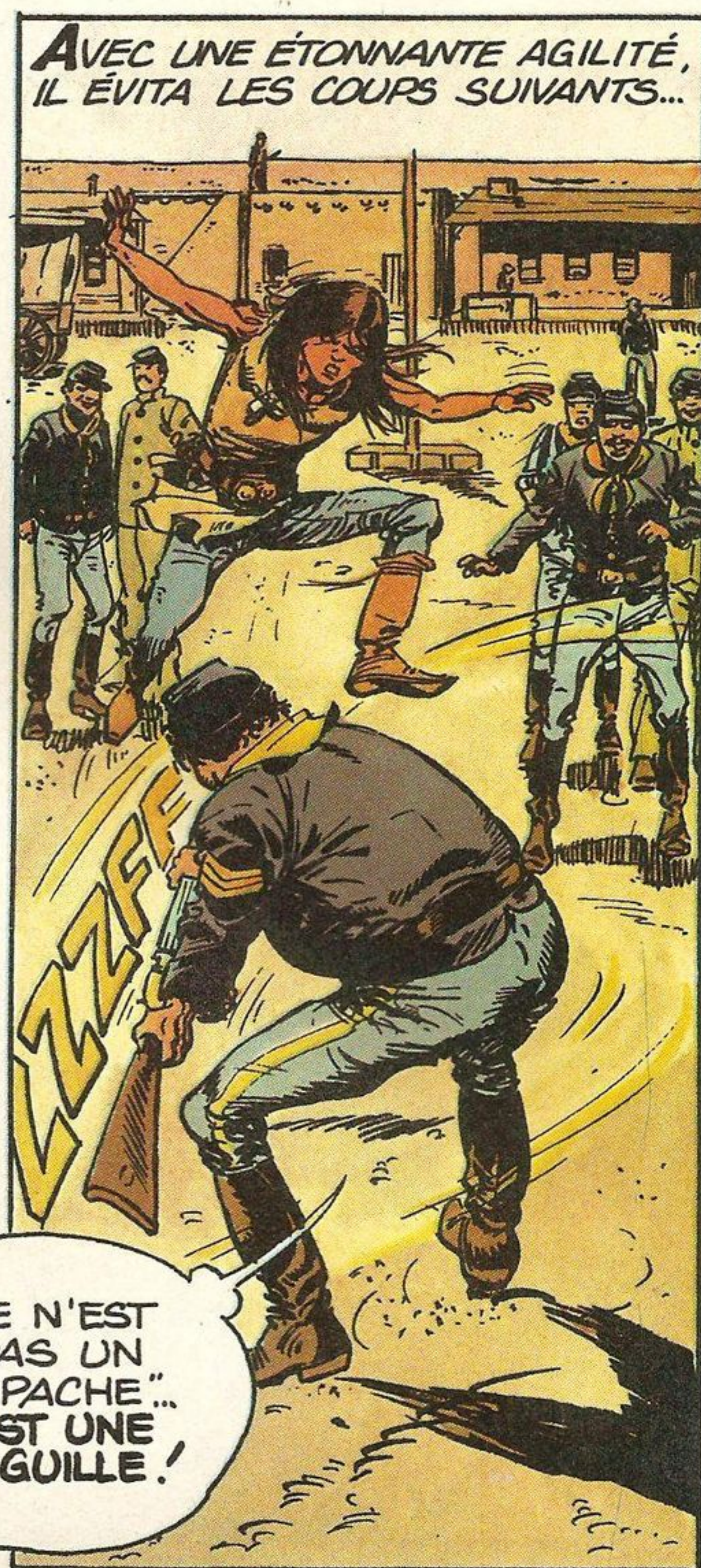
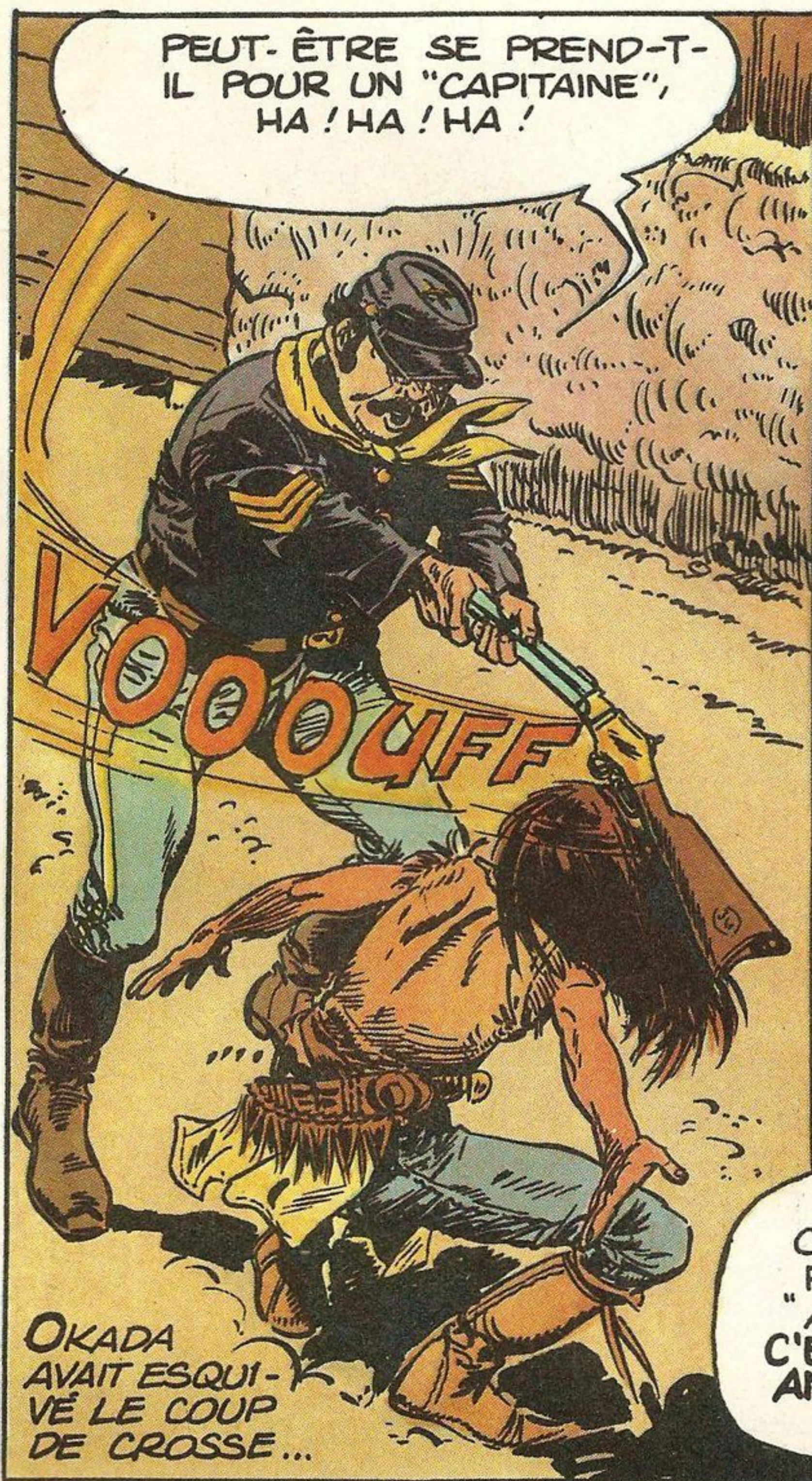
1970

6114  
80









1970



8/14  
60



LE NOUVEAU  
**PI**

A PARTIR DE CE JOUR  
ON L'APPELLE

# CAPTAIN APACHE





# OUVRE VITE!

... et entre  
dans la  
danse avec

**Barbie**<sup>®</sup>  
Star *SUPERDANSE*



**JouéClub**

PREMIÈRE CHAÎNE DES PROFESSIONNELS DU JOUET



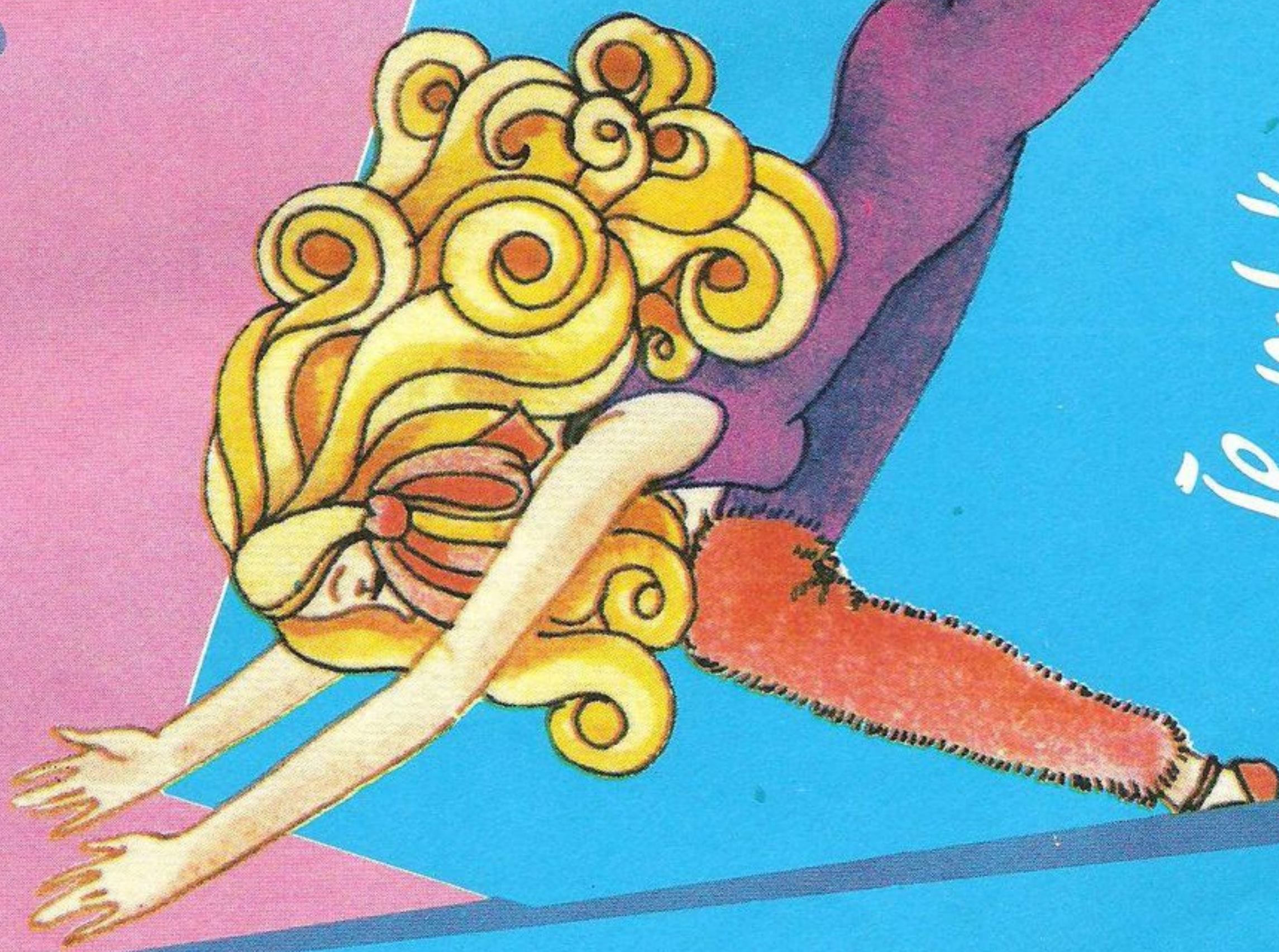
180 magasins

# Popcorn

*l'un est pris de chez toi ! ... Regarde la liste au dos...*



*m'élève*



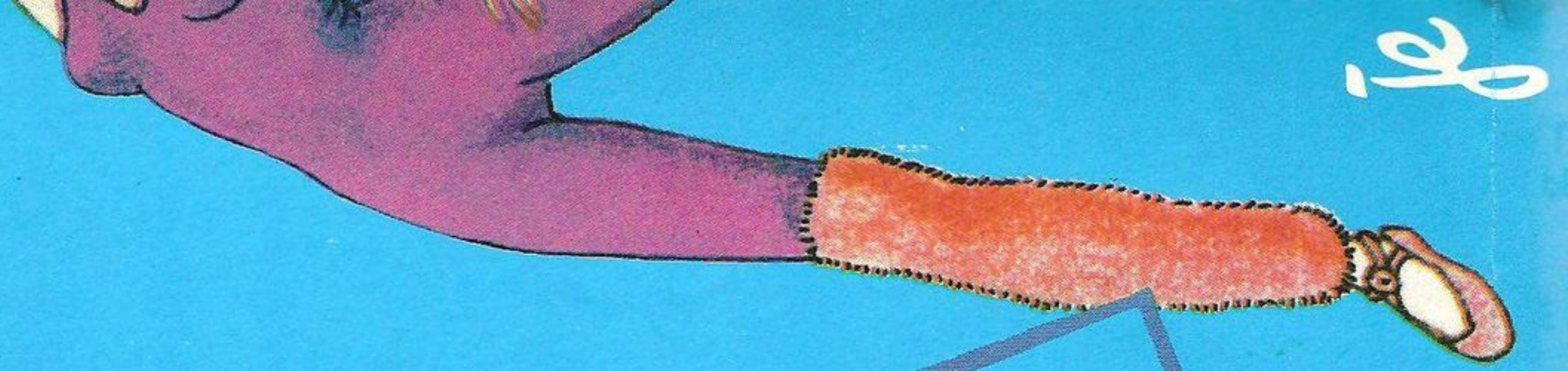
*je m'élance*



# Star Dance SUPERDANSE®



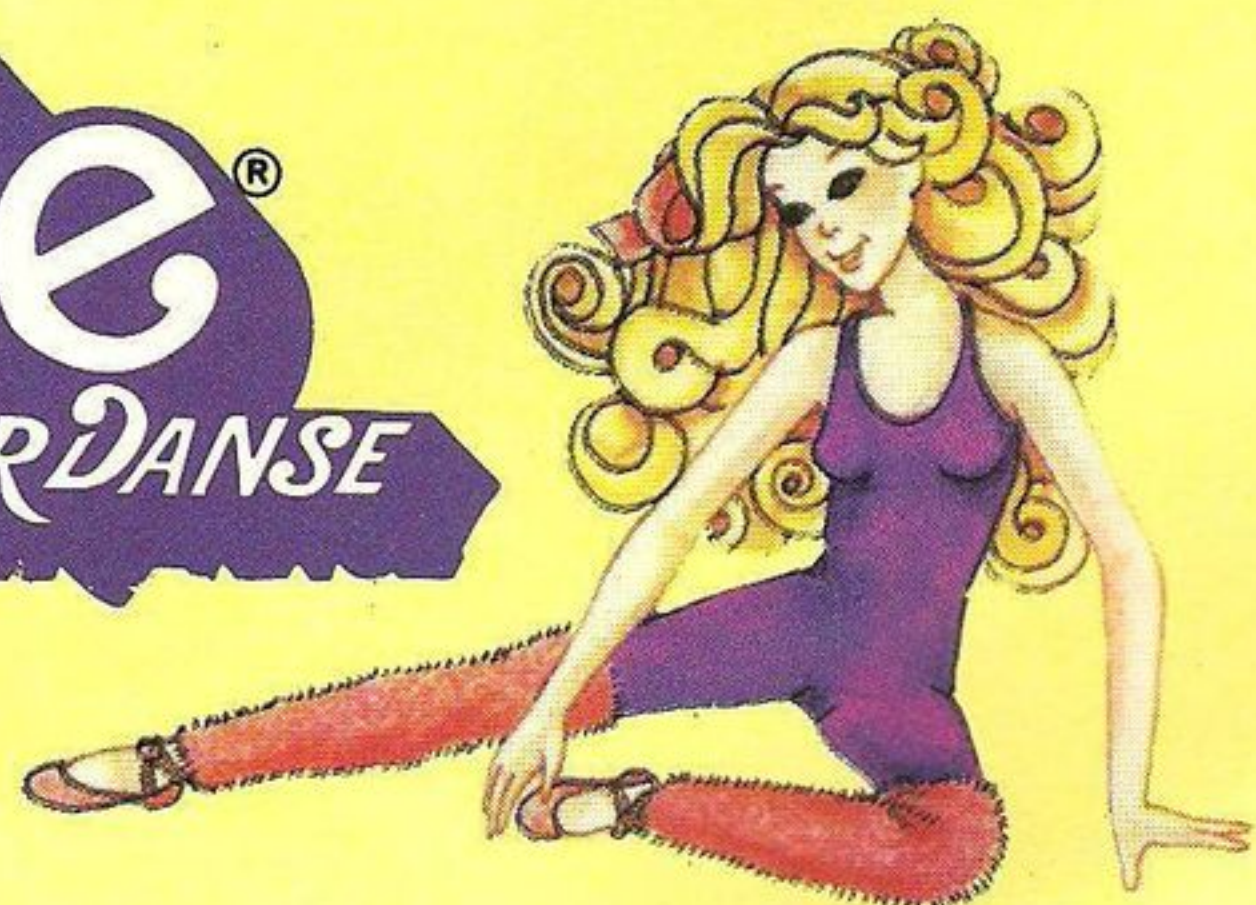
*Star Dance!*





# tu trouveras...

## Barbie® Star SUPERDANSE



80100 ABBEVILLE  
13100 AIX-EN-PROVENCE  
73200 ALBERVILLE  
81000 ALBI  
30100 ALÈS  
63600 AMBERT  
80000 AMIENS  
49000 ANGERS  
16000 ANGOULÈME  
74000 ANNECY  
33120 ARCACHON  
62000 ARRAS  
13000 AUBAGNE  
07200 AUBENAS  
93600 AULNAY-SOUS-BOIS  
50300 AVRANCHES  
83150 BANDOL  
64100 BAYONNE  
60000 BEAUVAIS  
21200 BEAUNE  
90000 BELFORT  
01200 BELLEGARDE S/VALSERINE  
25000 BESANÇON  
62400 BÉTHUNE  
34500 BEZIERS CEDEX 20  
41000 BLOIS  
33000 BORDEAUX  
62200 BOULOGNE S/MER  
79300 BRESSUIRE  
29200 BREST  
19100 BRIVE  
88600 BRUYÈRES  
14000 CAEN  
46000 CAHORS  
62100 CALAIS  
59400 CAMBRAI  
11000 CARCASSONNE  
84200 CARPENTRAS  
81100 CASTRES  
84300 CAVAILLON  
71100 CHALON S/SAONE  
73000 CHAMBÉRY  
88130 CHARMES  
77500 CHELLES  
49300 CHOLET  
63000 CLERMONT-FERRAND  
68000 COLMAR  
92700 COLOMBES  
60200 COMPIÈGNE  
78700 CONFLANS-STE-HONORINE  
50200 COUTANCES  
60100 CREIL  
76200 DIEPPE

ÉTS DUCHAUSSOY  
ÉTS NEW HELP  
MINUS  
ÉTS GALONNIER  
BÉBÉ VOYAGE  
GALERIES LIVRADOIS  
MAGASIN JAUNE  
BOUTIQUE FANTASQUE  
LEBRETON  
PATUREL  
AUX 7 NAINS  
AU BON GOUT  
LE COFFRE A JOUETS  
GD MAG. CHAMP MARS  
JOUETS SPORT 2000  
AU PETIT PARIS  
PERRY LOISIRS  
ARMANDA  
PARADIS DES ENFANTS  
LA JOUETERIE  
AU DOMINO  
ÉTS GENTIL  
VANNERIE JOUETS  
BONINI JOUETS  
BOUM  
MINI MOME  
LA MAISON DU JOUET  
JOUECLUB  
BABY JUNIOR  
TOUR D'Auvergne  
AU RÊVE DE BÉBÉ  
AU PARADIS DES ENFANTS  
AUX ENFANTS CHÉRIS  
  
LA TOUR DU JOUET  
AUX BEAUX JOUETS  
AU PÈRE NOËL  
CONFORT BABY  
GRAND MAGASIN NOVELTY  
PRÉNATAL  
JEUNES ANNÉES  
BÉBÉ ROY  
JOUECLUB  
LES MIOCHES  
RÉCRÉATION  
LE PETIT NAVIRE  
KERN JOUECLUB  
FORUM MATERNITÉ  
AU NAIN D'OR  
MAGASINS 2000  
RÊVE DES MAMANS  
AU LUTIN BLEU  
AU DAUPHIN

18, rue du Ponthieu  
4, rue Fabrot  
41/43, rue de la République  
49, rue Séré de Rivières  
27, rue d'Avejan  
13, bd Henri IV  
12/14, rue de Noyon  
58, rue Saint-Aubin  
45, rue de Périgueux  
7, rue Royale  
69, bd du Général Leclerc  
49/51, rue Saint Aubert  
Centre commercial Auchan  
Place du Champ de Mars  
21, bd de Strasbourg  
34, rue Saint-Gervais  
20, rue des Écoles  
15, rue Thiers  
8/10, rue de Malherbe  
34, place Carnot  
41, faubourg de France  
32, rue Paul Painlevé  
48, rue des Granges  
107 à 123, rue Sadi Carnot  
C/Cal Béziers, Rte de Bessan, 2,  
6, rue des 3 clefs  
42/44, rue Porte Dijeaux  
30/32, rue de la Lampe  
2, rue Paul Doumer  
26, rue de Lyon  
7/7 bis, rue Carnot  
5, rue du Général de Gaulle  
37, rue de Strasbourg  
26, rue Clémenceau  
11, place d'Armes  
5, rue du Maréchal de Lattre  
57, rue Georges Clémenceau  
89, place du Palais  
Arcades de la Ville  
83, cours Victor Hugo  
31, rue du Général Leclerc  
2, rue Claude Martin  
20, rue Maurice Barrès  
63, avenue de la Résistance  
8, bd de la Victoire  
5, bis rue des Gras  
1, rue Saint-Nicolas  
12/14, place de la République  
52, rue Solférino  
11, rue Maurice Berteaux  
35, rue Saint-Nicolas  
8, avenue Jules Uhry  
120, grande Rue

# Près de chez-

## JouéC

### PREMIÈRE CHAÎNE DES PROFESSIONNELS

71160 DIGOIN  
21000 DIJON  
22105 DINAN  
83300 DRAGUIGNAN  
93700 DRANCY  
59140 DUNKERQUE  
59140 DUNKERQUE  
91150 ÉTAMPES  
51200 ÉPERNAY  
76260 EU  
61100 FLERS  
05000 GAP  
45500 GIEN  
50400 GRANVILLE  
38000 GRENOBLE  
22200 GUINGAMP  
33210 LANGON  
02000 LAON  
02000 LAON  
17000 LA ROCHELLE  
42120 LE COTEAU  
76600 LE HAVRE  
22400 LAMBALLE  
72000 LE MANS  
29260 LESNEVEN  
59800 LILLE  
87000 LIMOGES  
93190 LIVRY-GARGAN  
39000 LONS-LE-SAUNIER  
56100 LORIENT  
31110 LUCHON  
69002 LYON  
69002 LYON  
69007 LYON  
04100 MANOSQUE  
78200 MANTES-LA-JOLIE  
13006 MARSEILLE  
53100 MAYENNE  
81200 MAZAMET  
77100 MEAUX  
45200 MONTARGIS  
25200 MONTBELLARD  
26200 MONTÉLIMAR  
03100 MONTLUÇON  
34000 MONTPELLIER  
03000 MOULINS  
54000 NANCY  
44000 NANTES  
44200 NANTES  
11100 NARBONNE  
58003 NEVERS  
30000 NIMES  
06300 NICE  
79000 NIORT

ÉTS MARCAUD  
L'ILE AUX TRÉSORS  
LA MUSARDIÈRE  
AU PETIT PARIS  
  
JOUECLUB  
AU PÈRE NOËL  
AU JARDIN D'ENFANTS  
PIROUETTE  
CONFORT DES BAMBINO  
PARADIS DES ENFANTS  
MILLOU  
BABY REV'  
GBP SHOP  
MON PETIT JEAN  
PARADIS DE L'ENFANT  
JOSY  
BIMBO  
JOUJOUVILLE  
BAMBINO  
PINOCCHIO  
JOUECLUB  
MAMAN BÉBÉ  
BABY LAK  
JOUET 3000  
BONHEUR DES ENFANTS  
RICOCHET  
LA MALLE AUX JOUETS  
LEDO BABY  
MAISON DU JOUET  
LA CRÉMAILLÈRE  
BÉBÉ SPORT  
FÉE DES JOUETS  
ENFANT CHÉRI  
BÉBÉ SPORT  
ÉTS ROBERT THÉOL  
EUROPE JOUETS  
PARADIS DE L'ENFANT  
GRAND BAZAR DU TA  
RONDE ENFANTINE  
L'OURS BRUN  
  
MINI MOMES  
  
MAISON DU JOUET  
  
PARADIS DES ENFANTS  
  
POP CORN  
CHATEAU DE L'ENFANT  
JOUECLUB  
BÉBÉ SPORT  
LES JOUETS PENCHEN  
TOUT POUR L'ENFANT



# chez toi...

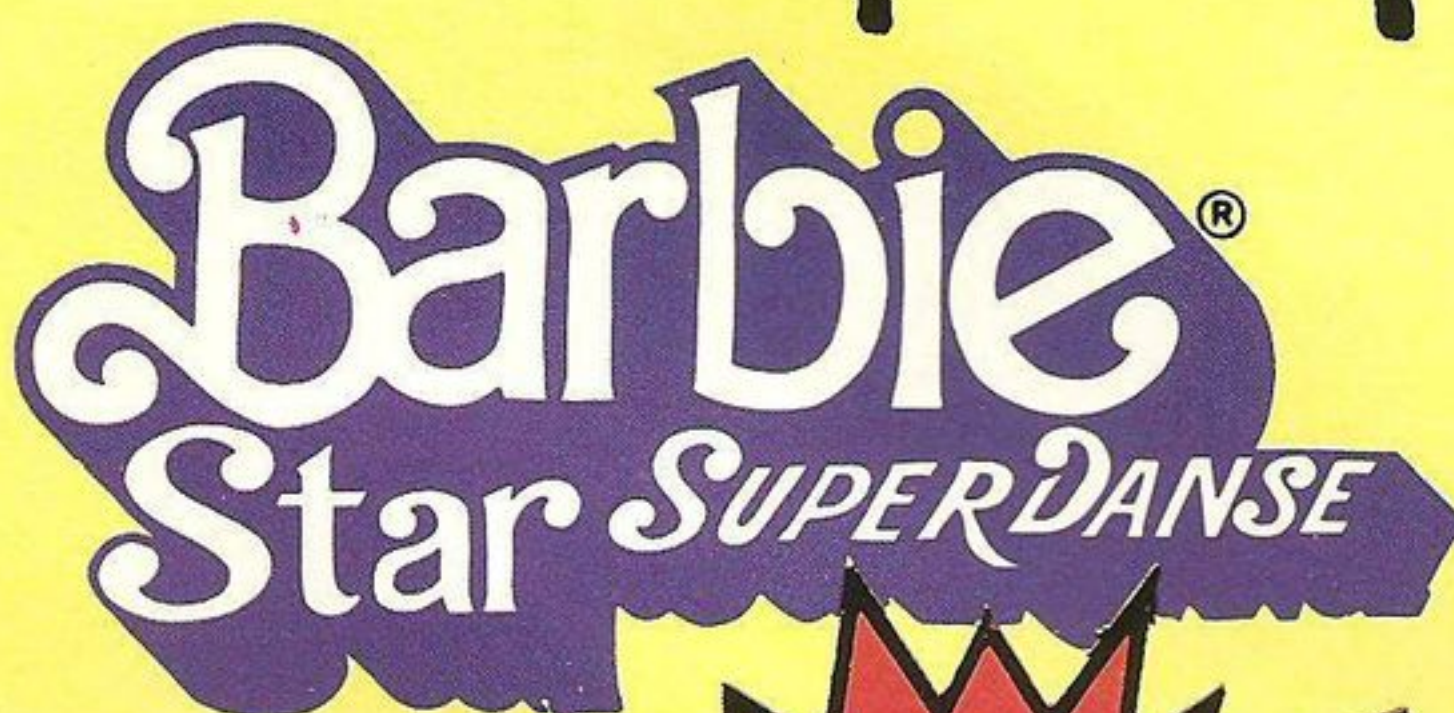


## S PROFESSIONNELS DU JOUET

**ETS MARCAUD**  
**L'ILE AUX TRÉSORS**  
**LA MUSARDIÈRE**  
**AU PETIT PARIS**  
  
**JOUECLUB**  
**AU PÈRE NOËL**  
**AU JARDIN D'ENFANTS**  
**PIROUETTE**  
**CONFORT DES BAMBINS**  
**PARADIS DES ENFANTS**  
**MILLOU**  
**BABY REV'**  
**GBP SHOP**  
**MON PETIT JEAN**  
**PARADIS DE L'ENFANT**  
**JOSY**  
**BIMBO**  
**JOUJOUVILLE**  
**BAMBINO**  
**PINOCCHIO**  
**JOUECLUB**  
**MAMAN BÉBÉ**  
**BABY LAK**  
**JOUET 3000**  
**BONHEUR DES ENFANTS**  
**RICOCHET**  
**LA MALLE AUX JOUETS**  
**LEDO BABY**  
**MAISON DU JOUET**  
**LA CRÉMAILLÈRE**  
**BÉBÉ SPORT**  
**FÉE DES JOUETS**  
**ENFANT CHÉRI**  
**BÉBÉ SPORT**  
**ETS ROBERT THÉOL**  
**EUROPE JOUETS**  
**PARADIS DE L'ENFANT**  
**GRAND BAZAR DU TARN**  
**RONDE ENFANTINE**  
**L'OURS BRUN**  
  
**MINI MOMES**  
  
**MAISON DU JOUET**  
  
**PARADIS DES ENFANTS**  
  
**POP CORN**  
**CHATEAU DE L'ENFANT**  
**JOUECLUB**  
**BÉBÉ SPORT**  
**LES JOUETS PENCHENAT**  
**TOUT POUR L'ENFANT**

13, rue Lafleur  
 1, rue de la Poste  
 6, place du Clos Pinot  
 15, rue de la République  
 39, rue Sadi Carnot  
 24, rue Poincaré  
 70, bd Alexandre III  
 27, place Notre Dame  
 33, rue Saint-Thibault  
 5/7, rue Paul Bignon  
 22, rue du 6 Juin  
 28, rue Pérolière  
 10, rue de Tlemcen  
 114, rue Couraye  
 71, cours Jean-Jaurès  
 21, rue Notre-Dame  
 94, cours du Général Leclerc  
 25, rue Eugène Leduc  
 10, place Saint-Julien  
 7/9, rue du Minage  
 51, avenue de la Libération  
 141, cours de la République  
 15, rue Charles Cartel  
 75, rue Nationale  
 Place de l'Europe  
 33, rue Grande Chaussée  
 17 bis, bd G. Périn  
 21, place de la Libération  
 28, rue du Commerce BP 192  
 39, cours de la Bôve  
 30, allée d'Étigny  
 28, rue de Brest  
 15, rue Victor Hugo  
 4/12, avenue Jean-Jaurès  
 Place Saint-Sauveur  
 16, rue Gambetta  
 74, rue de Rome  
 52, rue Saint-Martin  
 3, rue Victor Hugo  
 1, rue du Général Leclerc  
 13, rue Dorée  
 35, rue Cuvier  
 71, rue Pierre Julien  
 5 bis et 7, bd de Courtais  
 33/35, bd du Jeu de Paume  
 2, rue de Bourgogne  
 35, rue des Dominicains  
 8, allée Brancas  
 Centre Commercial Beaulieu  
 29, rue Jean-Jaurès  
 33, rue Saint-Martin  
 2, rue des Halles  
 18, rue Barla  
 4, rue Thiers

# la poupée



45000 ORLÉANS  
 01100 OYONNAX  
 09100 PAMIRS  
 75018 PARIS  
 71160 PARAY-LE-MONIAL  
 64000 PAU  
 93320 PAVILLONS-SOUS-BOIS  
 24000 PÉRIGUEUX  
 26700 PIERRELATTE  
 45300 PITHIVIERS  
 86000 POITIERS  
 25300 PONTARLIER  
 56300 PONTIVY  
 29101 QUIMPER  
 29130 QUIMPERLÉ  
 35600 REDON  
 35100 RENNES  
 26100 ROMANS  
 41200 ROMORANTIN  
 59100 ROUBAIX  
 76000 ROUEN  
 17200 ROYAN  
 46400 SAINT-CÉRÉ  
 42400 SAINT-CHAMOND  
 93200 SAINT-DENIS  
 52100 SAINT-DIZIER  
 64000 SAINT-JEAN-DE-LUZ  
 50000 SAINT-LO  
 44602 SAINT-NAZAIRE  
 62500 SAINT-OMER  
 40990 SAINT-PAUL-LES-DAX  
 83700 SAINT-RAPHAEL  
 83120 SAINTE-MAXIME  
 08200 SEDAN  
 89100 SENS  
 34200 SÈTE  
 65000 TARBES  
 74202 THONON-LES-BAINS  
 83000 TOULON  
 31000 TOULOUSE  
 31000 TOULOUSE  
 37000 TOURS  
 26000 VALENCE  
 27200 VERNON  
 70000 VESOUL  
 03200 VICHY  
 12200 VILLEF.-DE-ROUERGUE  
 93250 VILLEMOMBLE  
 47300 VILLENEUVE-SUR-LOT  
 93420 VILLEPINTE  
 94300 VINCENNES  
 14500 VIRE  
 51300 VITRY-LE-FRANÇOIS  
 06400 CANNES  
 02200 SOISSONS

L'OISEAU BLEU  
 BABY CHIC  
 SANDRILLON  
 IDÉAL BÉBÉ  
 ÉTS CYPRÈS  
 AU BERCEAU ENCHANTÉ  
 AUX ENFANTS TERRIBLES  
 LE NAIN JAUNE  
 ÉTS RAPPEZ & BERNARD  
 LE BALLON ROUGE  
 PARADIS DES ENFANTS  
 JEUNES ANNÉES  
 TANGUY JOUETS  
 JEM  
 AU SERVICE DE L'ENFANT  
 JANIK  
 MAGASIN TOMINE  
 TOM POUCE, TOM POUCE  
 LA NURSERY  
 RÉCRÉATION  
 BABY JOUJOU  
 BÉBÉRÈVE  
 AU PETIT PARIS  
 BOUTIQUE DES GOSSES  
 BABY FRANCE  
 HOTTE AUX JOUETS  
 PASSAGE GAMBETTA  
 NATAL SHOP

RANCENNE JOUETS  
 DROP 40  
 AU LUTIN  
 VACANCES SPORTS  
 A L'ENFANT CHOYÉ  
 JIVARROS MODÈLES  
 AU NID D'ANGE  
 SALON DE L'ENFANT  
 GALERIE DU PRINTEMPS  
 AU NAIN D'AZUR  
 LA BOITE A JOUETS  
 MAREM  
 PARADIS DES ENFANTS  
 JOUETS CAFFAREL  
 CIBOULETTE  
 JOUECLUB  
 ELYSÉE-JOUETS  
 LA RÉCRÉE  
 LA POUPONNIÈRE  
 GRAND BAZAR  
 TOUT POUR L'ENFANT  
 PARADIS DES ENFANTS

MAGANIS  
 LUTIN BLEU  
 BOUDOUX JOUETS

# JOUETS



36, rue de la République  
 81, rue Anatole France  
 44, rue Victor Hugo  
 85, rue du Mont-Cenis  
 29, avenue de la Gare  
 Palais des Pyrénées  
 27, avenue Victor Hugo  
 4, rue Wilson  
 114, Grande Rue  
 7, Place du Martroi  
 19, rue Bourbeau  
 29, rue Jeanne d'Arc  
 16, rue du Fil  
 1, rue Amiral Ronarc'h  
 13, rue de la Paix  
 1, rue Maréchal Foch  
 3, avenue Janvier  
 18, rue Jaquemart  
 9, rue de Verdun  
 15, Grande Rue  
 19, rue Jeanne d'Arc  
 25, rue Gambetta  
 Place de la République  
 5, avenue de l'Hôtel de Ville  
 95, rue Gabriel Péri  
 9, rue de la Victoire  
 19, rue Gambetta  
 16, rue du Docteur Leturc  
 12, avenue de la République  
 91, rue Dunkerque  
 Route de Bayonne  
 34, rue Basso  
 18, avenue Jean-Jaurès  
 29, place d'Armes  
 43, rue d'Alsace Lorraine  
 14, quai de Latre-de-Tassigny  
 6 bis, rue du Maréchal Foch  
 25, Grande Rue  
 90, cours Lafayette  
 Passage des Grands Boulevards  
 1, place Wilson  
 33, avenue de Grammont  
 8, place de la République  
 7, rue des Tanneurs  
 44, rue Paul Morel  
 14, rue du Commerce  
 31, rue Marcellin Fabre  
 1, avenue de la République  
 4, place Lafayette  
 24/26, avenue Barbès  
 1 bis, rue du Midi  
 26, rue Saulnerie  
 9, avenue De Vaux  
 14, rue Vénizelos



JOUETS

MATTEL®



écoute la musique  
de la leçon de Barbie







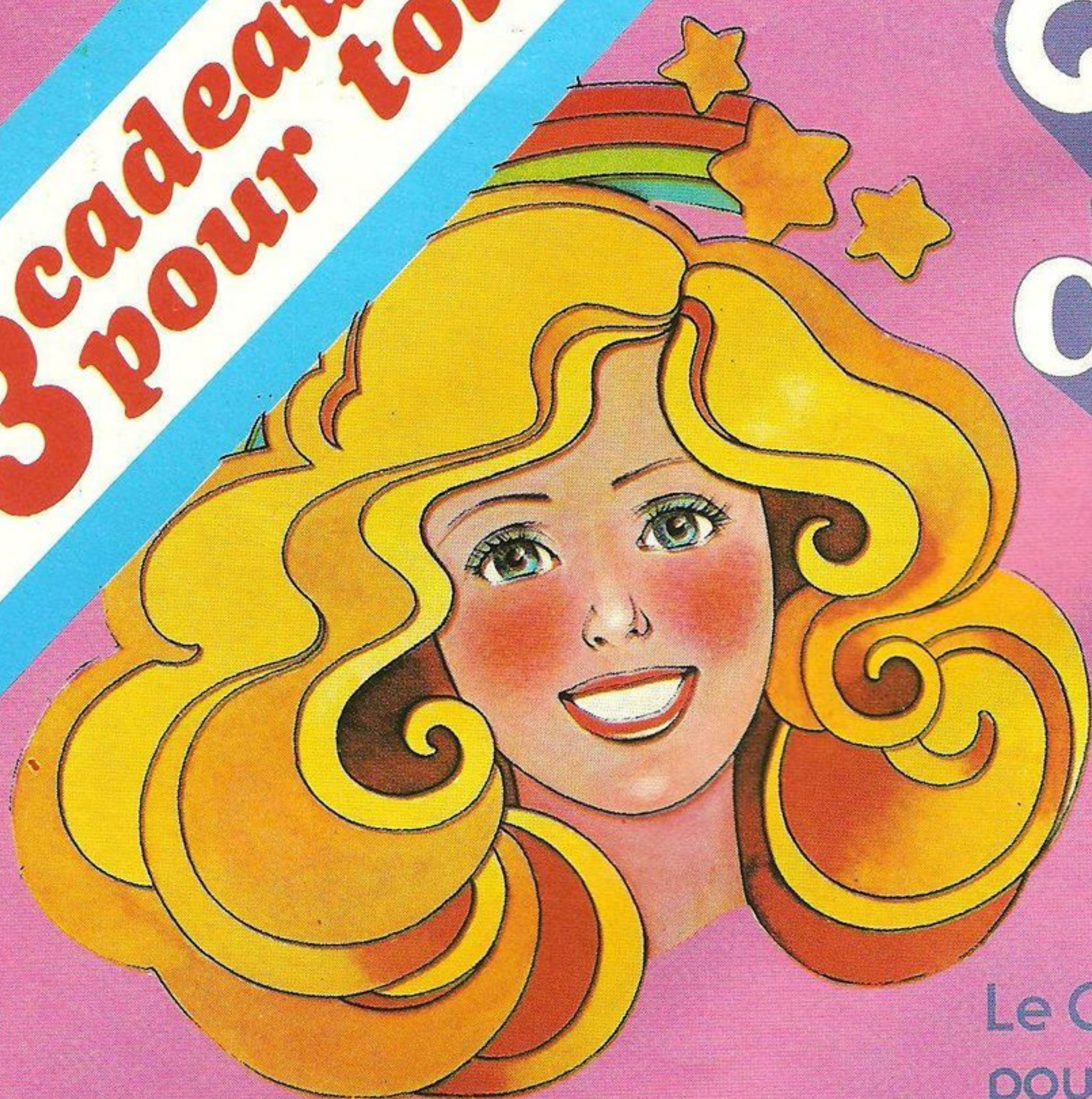
Sur disque 67957  
ICP CARRÈRE

Jouet

PREMIÈRE CHAÎNE DES PROFESSIONNELS DU JOUET



**3 cadeaux  
pour toi**



Club  
des amies de  
Barbie®

Le Club des amies de BARBIE, un club pour toi,  
pour réunir des amies et jouer avec BARBIE.  
En t'inscrivant au Club des amies de BARBIE,  
tu recevras régulièrement pendant un an :

- des cadeaux de BARBIE pour toi, plein de bonnes idées pour jouer avec ta BARBIE ;
- des offres exceptionnelles sur les nouveautés BARBIE et bien d'autres surprises encore...
- une surprise pour ton anniversaire.

# JOUETS

## Comment t'inscrire ?

Recopie complètement et très lisiblement le bulletin ci-dessous et mets le dans une enveloppe sans oublier un chèque de 20 F à l'ordre de MATTEL et envoie ton enveloppe à :

## Club des Amies de Barbie

MATTEL

BP 220, 65500 Chantilly

tu recevras sous quelques semaines une lettre de Barbie et tes cadeaux.

Recopie complètement et très lisiblement le bulletin ci-dessous :

Prénom : \_\_\_\_\_ Date de naissance : \_\_\_\_\_

Nom : \_\_\_\_\_

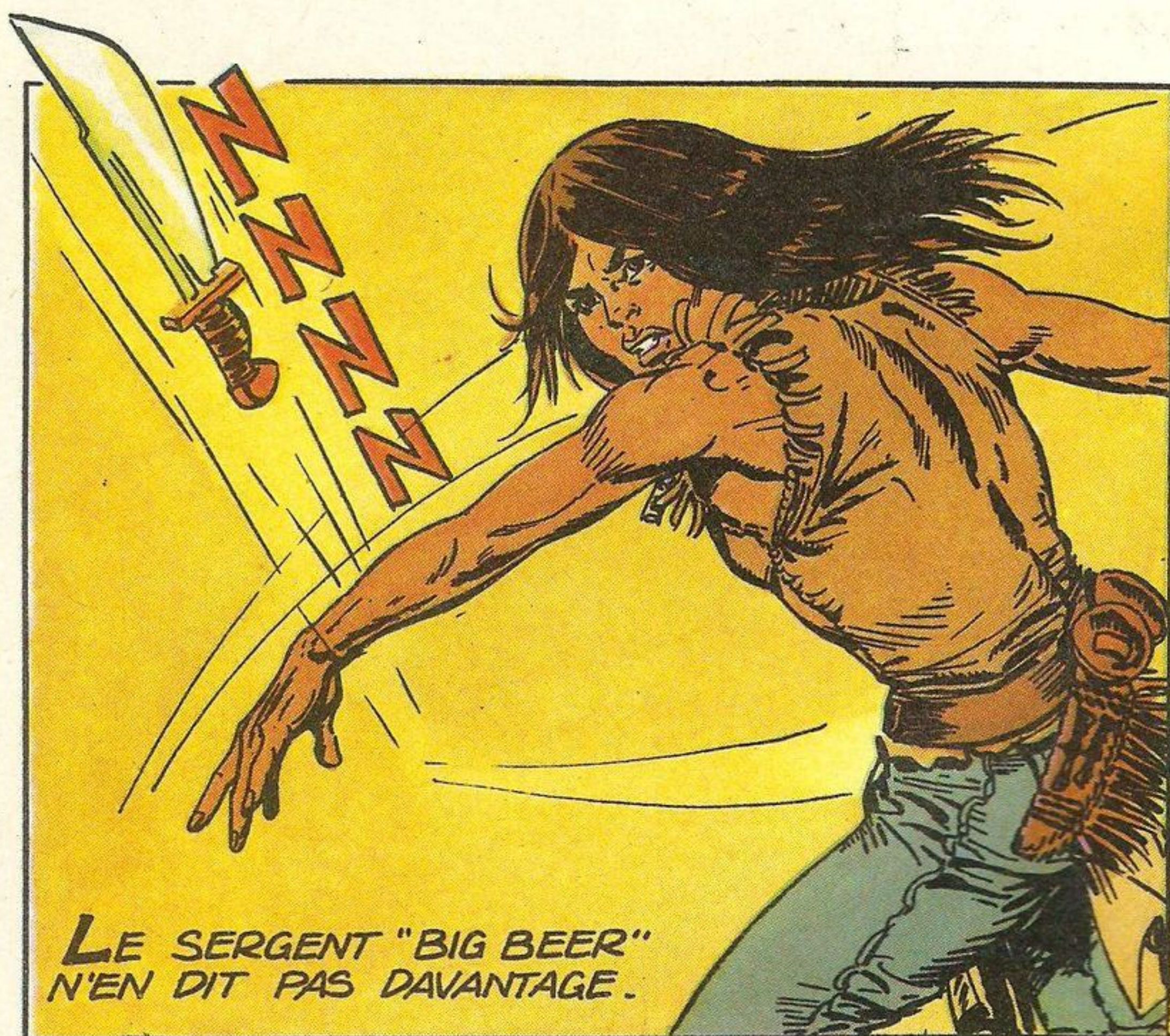
[illegible]

Code postal :  Ville :









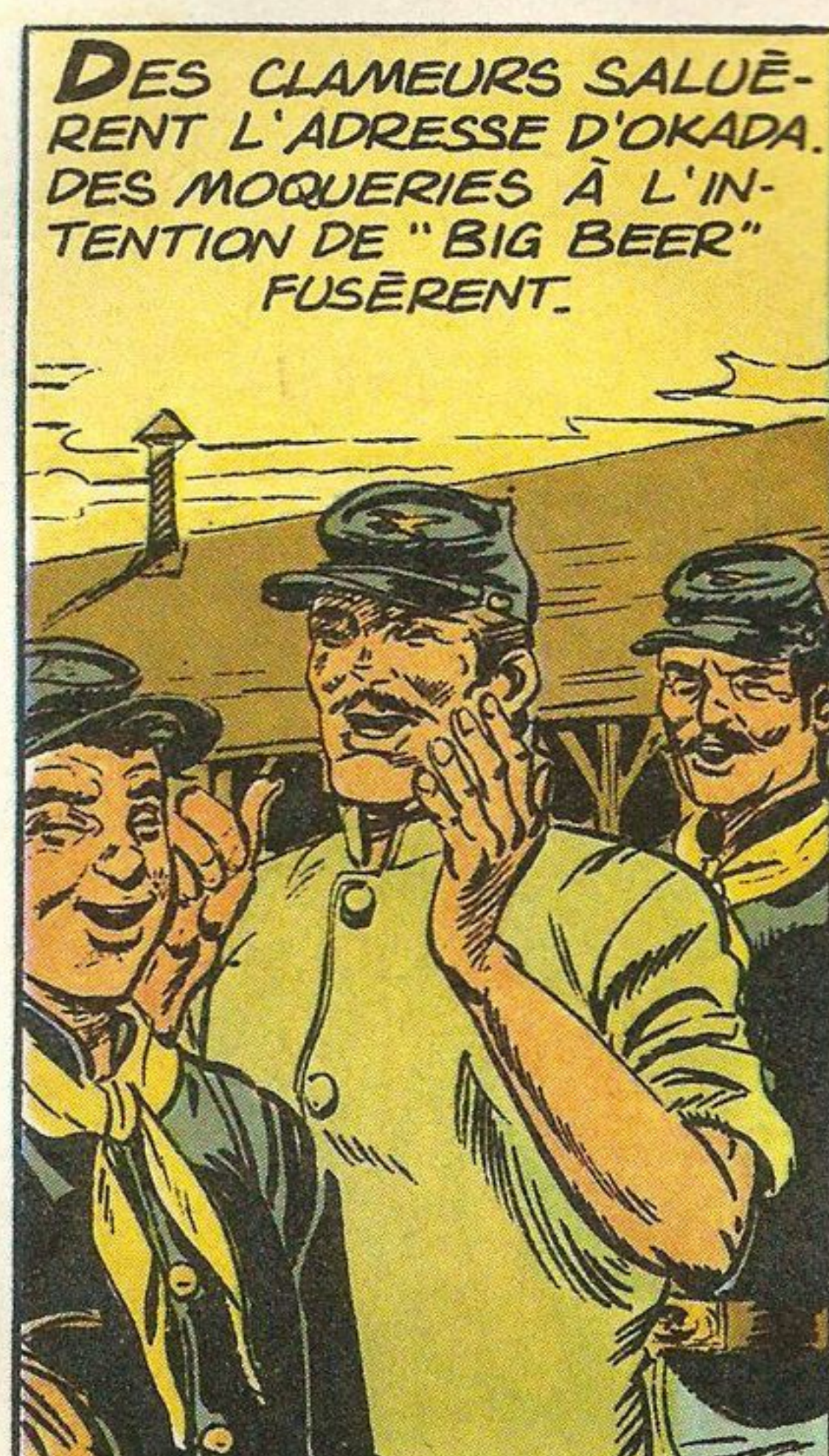
LE SERGENT "BIG BEER"  
N'EN DIT PAS D'AVANTAGE.



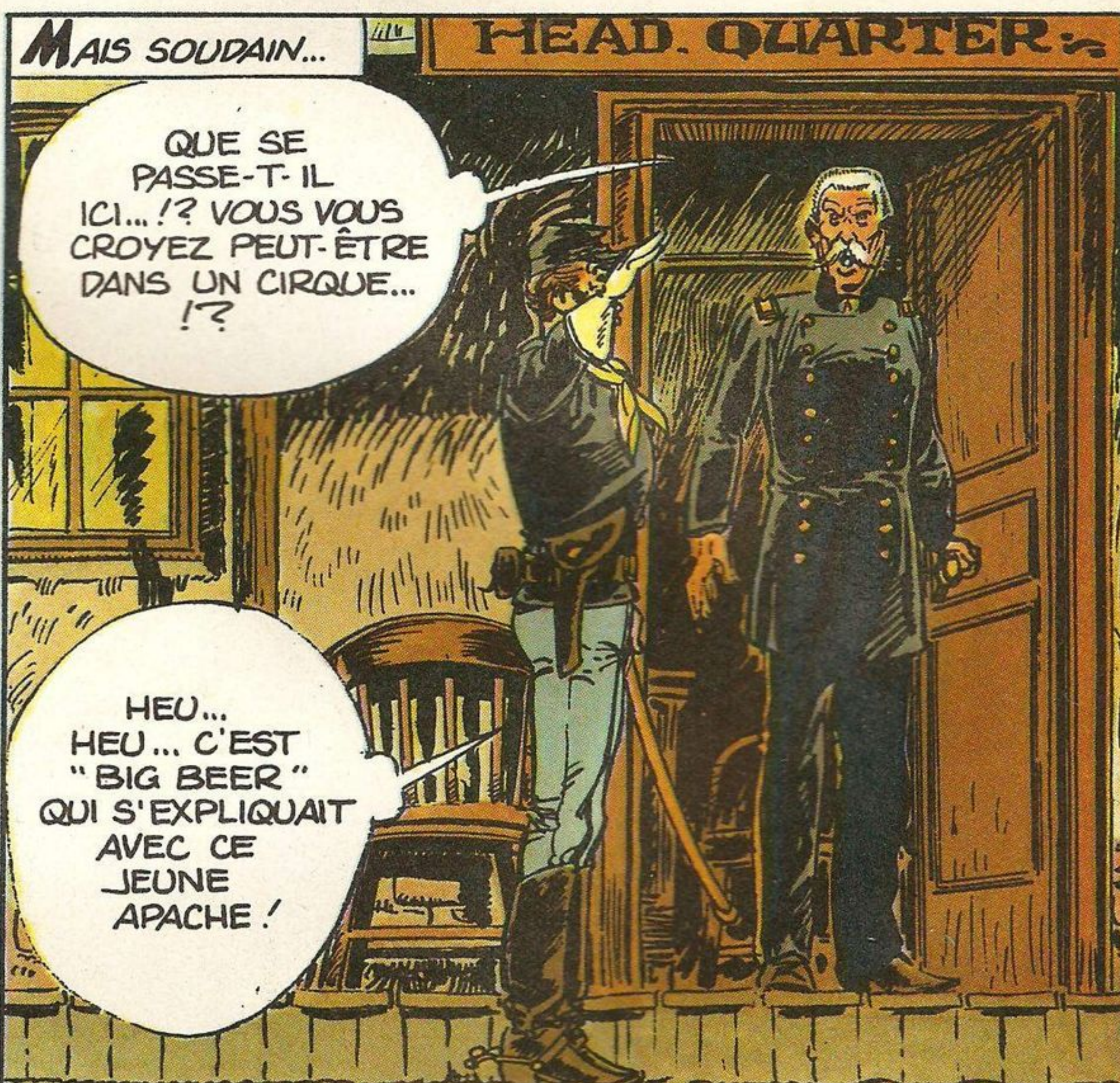
LE COUTEAU AVAIT  
CLOUÉ LE KÉPI À LA  
PAROI DE BOIS.



J'AURAIS PU  
VISER PLUS BAS,  
SERGENT  
"BIG BEER!"



DES CLAMEURS SALUÈ-  
RENT L'ADRESSE D'OKADA.  
DES MOQUERIES À L'IN-  
TENTION DE "BIG BEER"  
FUSÈRENT.



MAIS SOUDAIN...

QUE SE  
PASSE-T-IL  
ICI...!? VOUS VOUS  
CROYEZ PEUT-ÊTRE  
DANS UN CIRQUE...  
!?

HEU...  
HEU... C'EST  
"BIG BEER"  
QUI S'EXPLIQUAIT  
AVEC CE  
JEUNE  
APACHE!



LE SERGENT, BOUGONNANT,  
RENDAIT ENFIN SON ARME  
AU GARÇON...

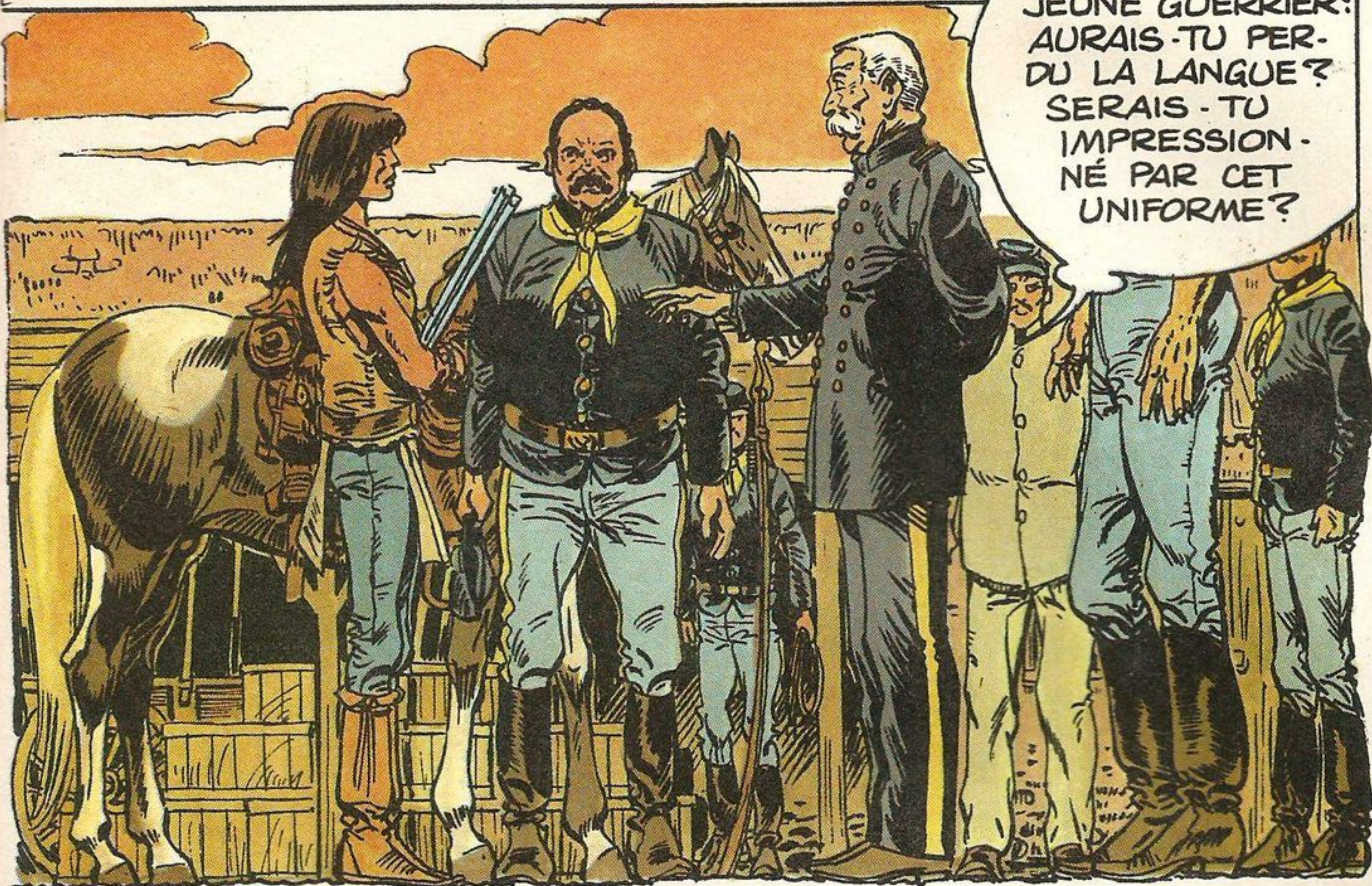


UN APACHE...! QUE... QU'ES-  
TU DONC VENU FAIRE AU  
FORT...?

OKADA AVAIT  
PLANTÉ SON RE-  
GARD DANS CELUI  
DE L'OFFICIER  
QUI  
S'APPROCHAIT.



OKADA RESTAIT SILENCIEUX, COMME S'IL PESAIT  
LES MOTS QU'IL ALLAIT PRONONCER...



ALORS,  
JEUNE GUERRIER?  
AURAS-TU PER-  
DU LA LANGUE?  
SERAIS-TU  
IMPRESSION-  
NÉ PAR CET  
UNIFORME?

OKADA PARLA ENFIN...

LES "JAMBES-  
JAUNES" SONT BIEN  
LES ENNEMIS DES  
"DOS-GRIS"... N'EST-  
CE PAS...?



OUI...  
BIEN  
SÛR!

ALORS JE VEUX COMBATTRE  
AUX CÔTÉS DES  
"JAMBES-JAUNES"



?!  
...

"COMBATTRE  
AUX CÔTÉS DES  
"JAMBES-JAUNES".  
LES MOTS  
TONNÈRENT  
DANS LE  
SILENCE  
DU FORT, ET  
OKADA EUT  
LA  
SENSATION  
DE LES  
AVOIR  
HURLÉS...

1970

COMBATTRE LES "SUDISTES"?  
MAIS TU ES BIEN JEUNE...  
POURQUOI VEUX-TU  
LES COMBATTRE...?



PARCE QU'ILS ONT  
ASSASSINÉ MA  
MÈRE ET MON PÈRE

10/14  
80





JE COMPRENDS, MON GARÇON, JE COMPRENDS... MAIS J'IMAGINE MAL UN ENFANT SE MÉLANT À NOS COMBATS !

JE SAIS QUE LES VISAGES PÂLES UTILISENT PARFOIS DES ÉCLAIREURS INDIENS... COMME CE SIOUX !

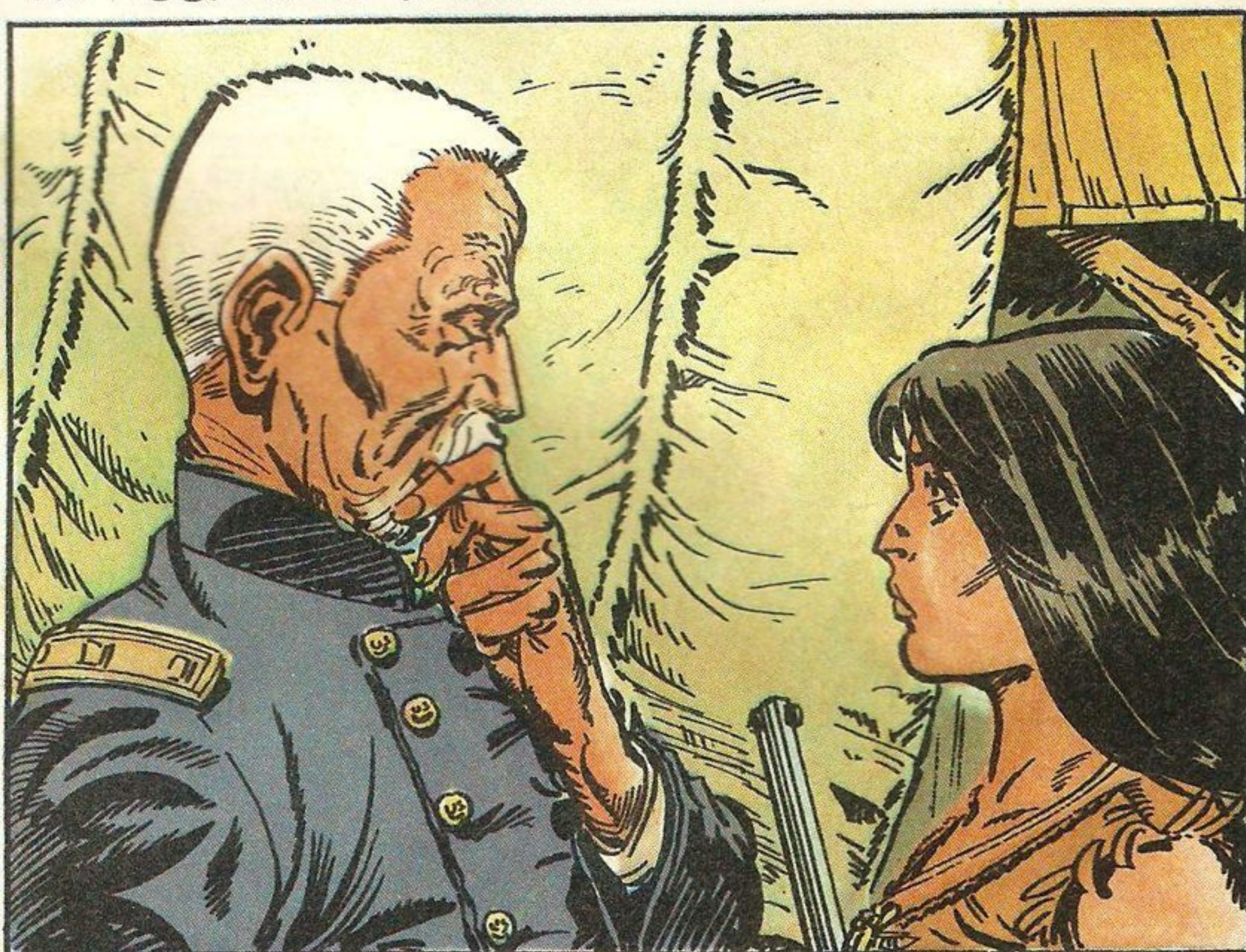


HUMM !

OKADA RESTAIT SUSPENDU AUX LÈVRES DU VIEIL OFFICIER... IL SAVAIT QUE LA RÉPONSE MARQUERAIT UN TOURNANT DE SA VIE.

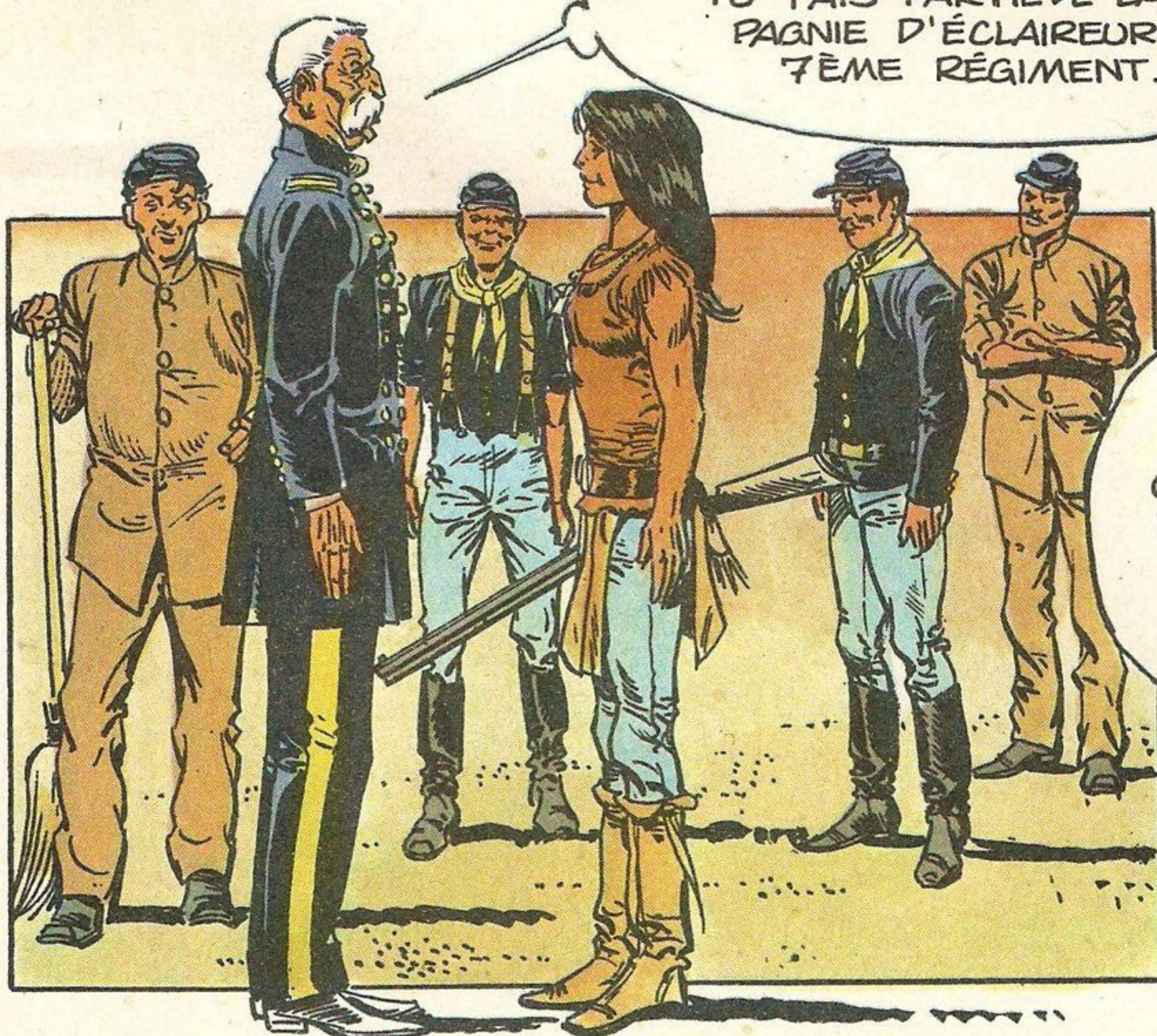


JE CONNAIS LE MOINDRE CAÏON DE CE TERRITOIRE... JE CONNAIS DES GORGES DONT LES "DOS-GRIS" IGNORENT L'EXISTENCE ! **ACCEPTEZ-MOI COMME ÉCLAIREUR !**



**ET CETTE RÉPONSE VINT...**

TON ENGAGEMENT EST ACCEPTÉ, PETIT ! Désormais, tu fais partie de la compagnie d'éclaireurs du 7<sup>ème</sup> Régiment !



À VOS ORDRES, COLONEL ! JE VAIS M'EN "OCCUPER" !

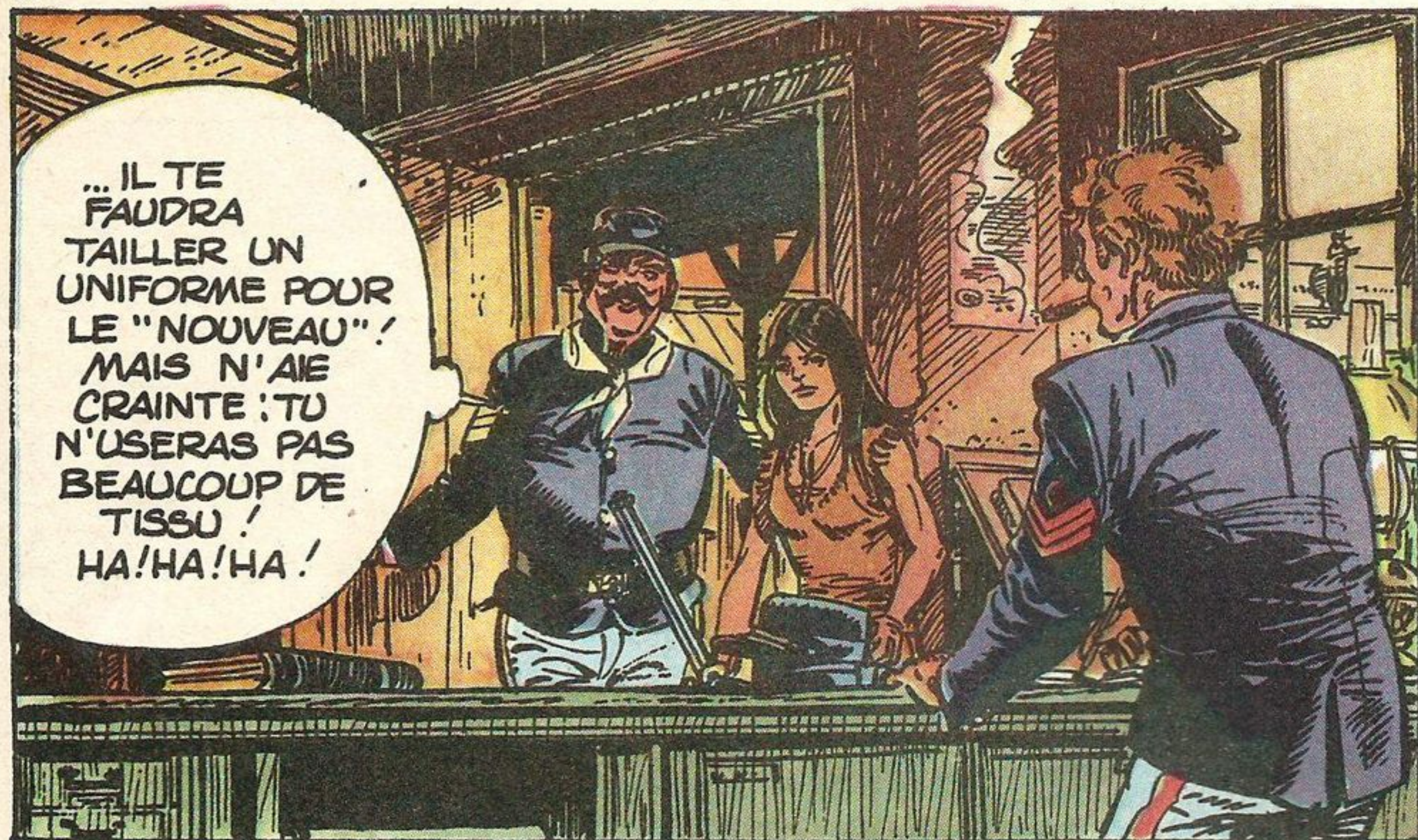
SERGEANT... OCCUPEZ-VOUS DONC DE NOTRE NOUVELLE RECRUE !

LE SERGEANT "BIG BEER" ESQUISSAIT UN ÉTRANGE SOURIRE...





UNE VIE TOTALEMENT NOUVELLE ALLAIT COMMENCER POUR OKADA...



... IL TE FAUDRA TAILLER UN UNIFORME POUR LE "NOUVEAU"! MAIS N'AIÉ CRAINTE! TU N'USERAS PAS BEAUCOUP DE TISSU! HA!HA!HA!



JE VEUX BIEN AIDER LES "JAMBES-JAUNES"... MAIS JE REFUSE DE PORTER LEUR UNIFORME!!!

MAIS IL TE FAUT UN SIGNE DISTINCTIF!

1970



... TIENS! TU PORTERAS ÇA! CE N'EST PAS TROP VOUS DE MANDER, MON CAPITAINE...!



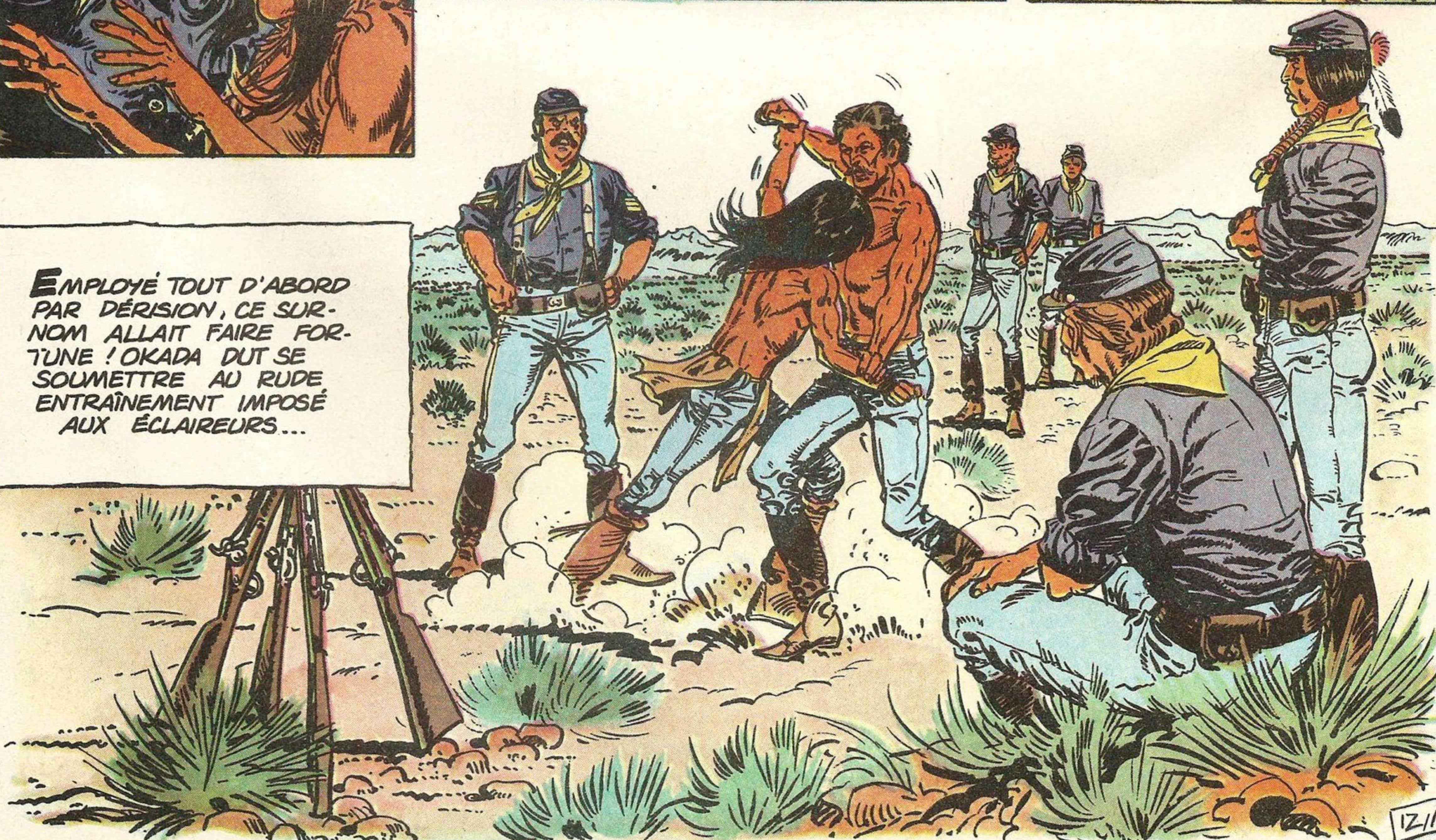
"CAPITAINE APACHE!"... HA!HA!HA! IL TE VA COMME UN GANT, CE SURNOM...! FAUDRA QUE J'EXIGE DES DROITS D'AUTEUR!?

C'EST AINSI QU'UN BEAU JOUR DE L'ANNÉE 1864...



... DANS UN FORT DE L'ARMÉE NORDISTE, OKADA SE VIT, POUR LA PREMIÈRE FOIS, SURNOMMER "CAPITAINE APACHE"...

EMPLOYÉ TOUT D'ABORD PAR DÉRISION, CE SURNOM ALLAIT FAIRE FORTUNE! OKADA DUT SE SOUMETTRE AU RUDE ENTRAÎNEMENT IMPOSÉ AUX ÉCLAIREURS...



12/14  
80



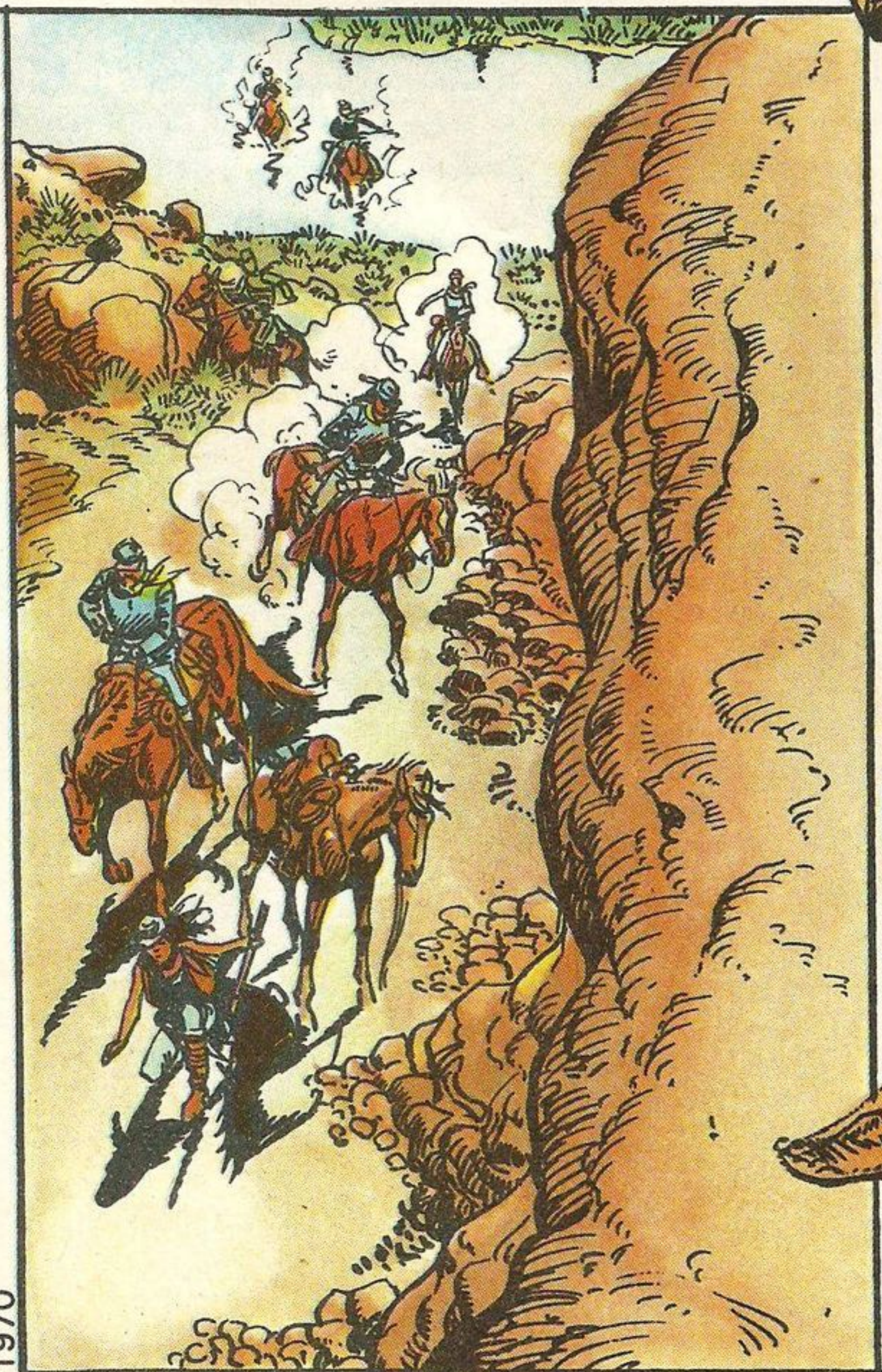
OKADA S'AVÉRA VITE LE MEILLEUR EN TOUT!  
IL SE MONTRA LE "MEILLEUR FUSIL" DE LA COMPAGNIE...

... MAIS ÉGALEMENT LE PLUS ADROIT  
AU LANCER DU COUTEAU...



... SA PARFAITE CONNAISSANCE  
DES SIGNES DE PISTES FAISAIT DE  
LUI LE PLUS SÛR DES GUIDES...

C'EST POURQUOI OKADA FUT  
AFFECTÉ À LA MEILLEURE SECTION  
D'ÉCLAIREURS DE CE RÉGIMENT...  
C'ÉTAIT CELLE DU SERGENT  
"BIG BEER"!





OKADA OBSERVAIT SES NOUVEAUX COMPAGNONS. SI CERTAINS LUI ÉTAIENT SYMPATHIQUES, IL DEVINAIT LA HAINE CHEZ BEAUCOUP D'AUTRES.

QUANT À TOI, SI TU VEUX QUE NOUS DEVENIONS COPAINS, IL FAUDRA FILER DOUX ! O.K., "CAPTAIN APACHE"... ?

ROMPEZ !

IL FAUDRA QUE JE ME MÉFIE DE CE SIOUX !

APPRECIÉ PAR LES UNS, DÉTESTÉ PAR LES AUTRES, OKADA ALLAIT VIVRE DE NOUVELLES AVENTURES...

... DONT LES PLUS DRAMATIQUES SÉRAIENT CERTAINEMENT CELLES OÙ LES SIENS LE CONSIDÈRAIENT COMME UN TRAITRE AU SERVICE DES "VISAGES PÂLES" !

... UN NOUVEAU CHAPITRE S'OUVRAIT, DE LA VIE AVENTUREUSE DE CELUI QU'ON ALLAIT SURNOMMER, DÉSORMAIS...



Prochainement: LES MARAIS DU DIABLE.



# AU PAYS D'OKADA

Les Apaches vivaient depuis des milliers d'années dans ces territoires immenses du Nouveau-Mexique et de l'Arizona que traversent le Rio Colorado et le Rio Grande del Norte, quand les Espagnols, en 1541, entreprirent la conquête des plateaux et des hautes vallées, dans l'espoir de trouver enfin les sept cités de Cibola, villes d'or et d'argent du pays d'El Dorado.

Les Apaches opposèrent une résistance victorieuse aux conquérants. Ils étaient les plus farouches, les plus impitoyables, les plus indépendants de tous les Indiens. Pour eux, la piste était un véritable livre ouvert. Ainsi, un Apache pouvait suivre une piste, la nuit, rien qu'en tâtant le sol de la main, par intervalles. Et sous la cendre d'un feu de prairie, il pouvait découvrir les traces de l'ennemi qu'il poursuivait. Pendant trois siècles, les grandes tribus des Jicarillas, des Mimbrenos, des Mescaleros et des Coyoteros, allaient livrer une guerre sans merci aux Espagnols, aux Mexicains, aux Américains du Nord. Dans les paysages sauvages de l'Apacheria, flottent encore les grandes ombres des chefs fameux, comme Mangus Colorado, Cochise, et Geronimo.

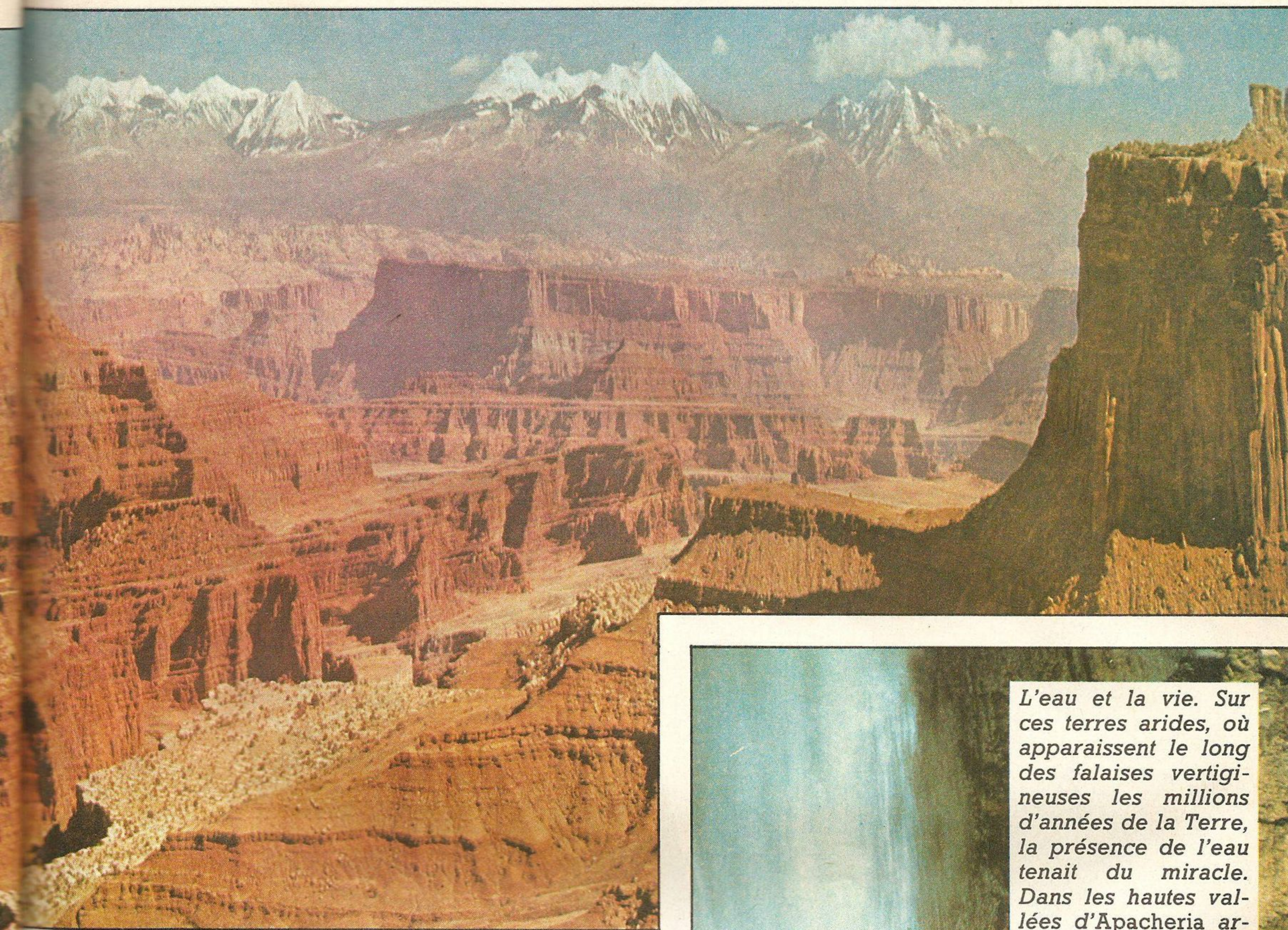


*Le soleil et la pierre. Le long de ces pistes perdues au milieu de gigantesques entassements de roches couleur de feu et de sang, les Apaches luttèrent jusqu'au bout contre les escadrons de cavalerie et les régiments d'artillerie des États-Unis.*



*Le silence et le sable. A Rio Gila, le dernier Apache sortit du désert en clamant son chant de mort : « Père, nous sortons pour mourir – Éloigne la crainte de nos cœurs – La crainte qui ne nous étreint pas pour nous-mêmes – Mais pour ceux qui vont rester. »*



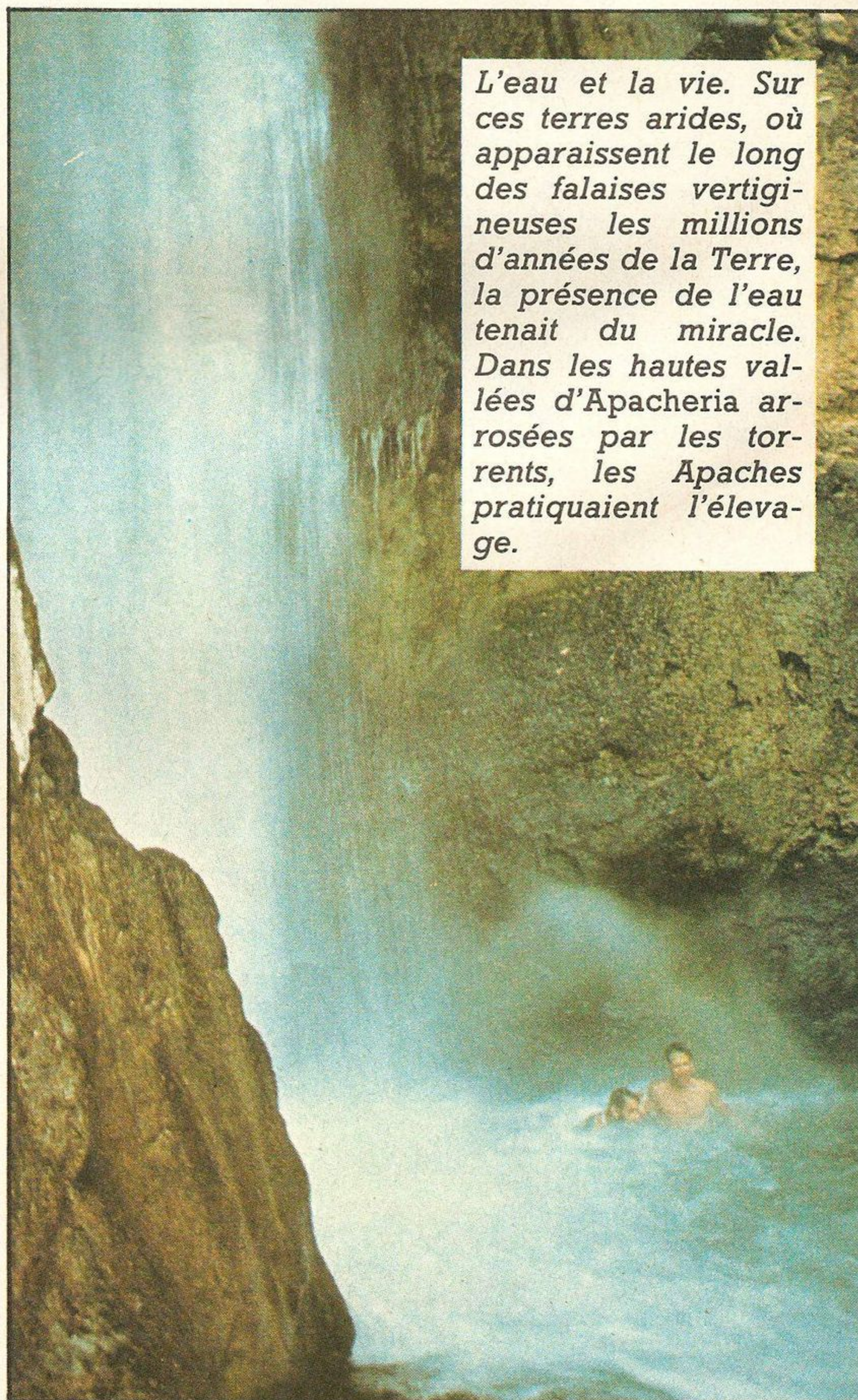


## LES TERRITOIRES APACHES

Sur les hauts plateaux, au sud des montagnes Rocheuses que les canyons de la Colorado River et du Rio Grande del Norte fendent comme des coups de sabre, dans les paysages les plus sauvages des États-Unis, vivaient les Apaches.



L'eau et la vie. Sur ces terres arides, où apparaissent le long des falaises vertigineuses les millions d'années de la Terre, la présence de l'eau tenait du miracle. Dans les hautes vallées d'Apacheria arrosées par les torrents, les Apaches pratiquaient l'élevage.





**LE SUPER**  
DE LA SEMAINE PROCHAINE

# FOOT

**PIF ET HERCULE**  
dans le match  
du siècle

**+ GIRESSE**  
le petit qui  
n'a pas peur  
des grands



**+ AYAK découvre l'étrange bête des eaux**

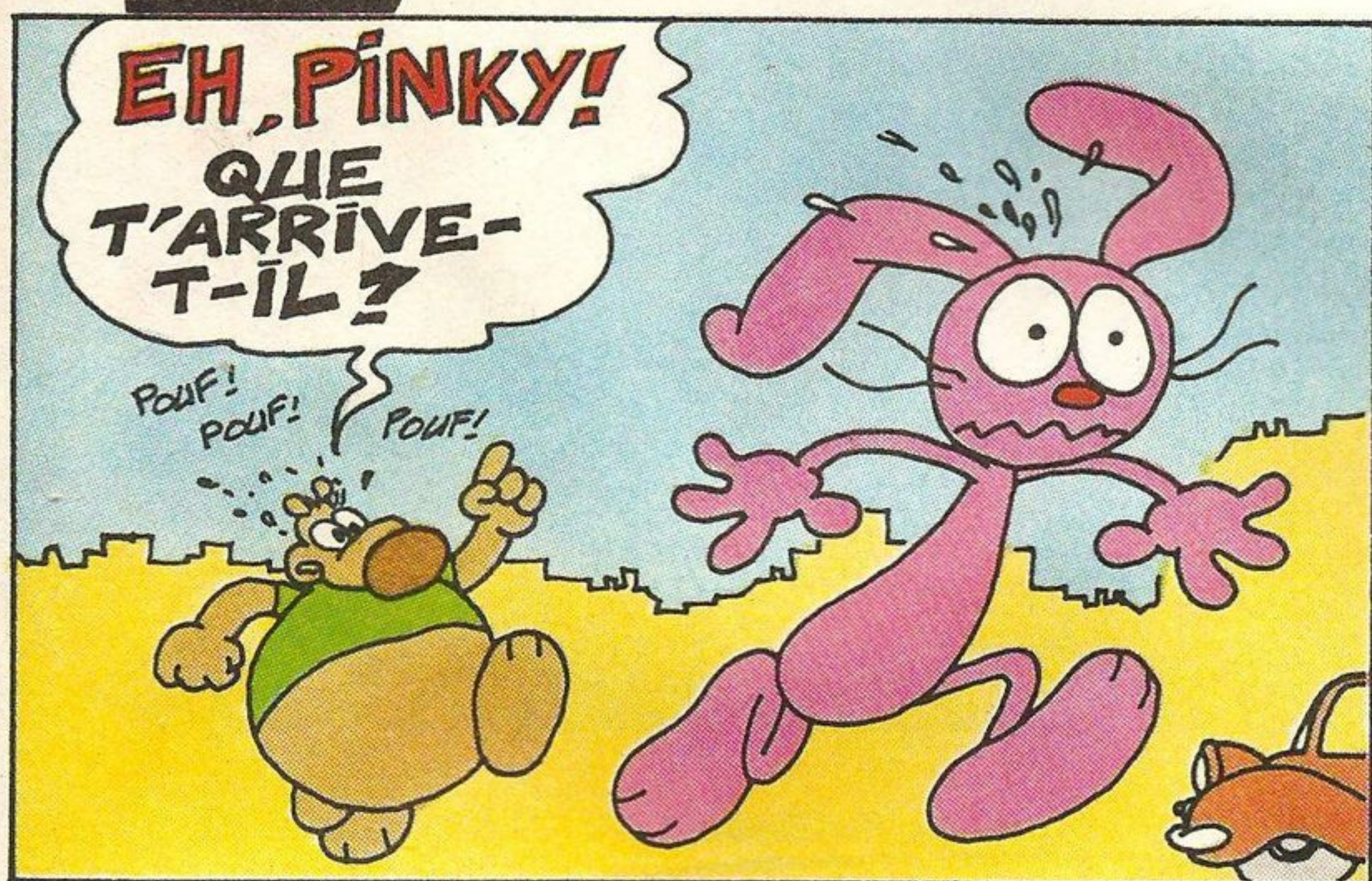
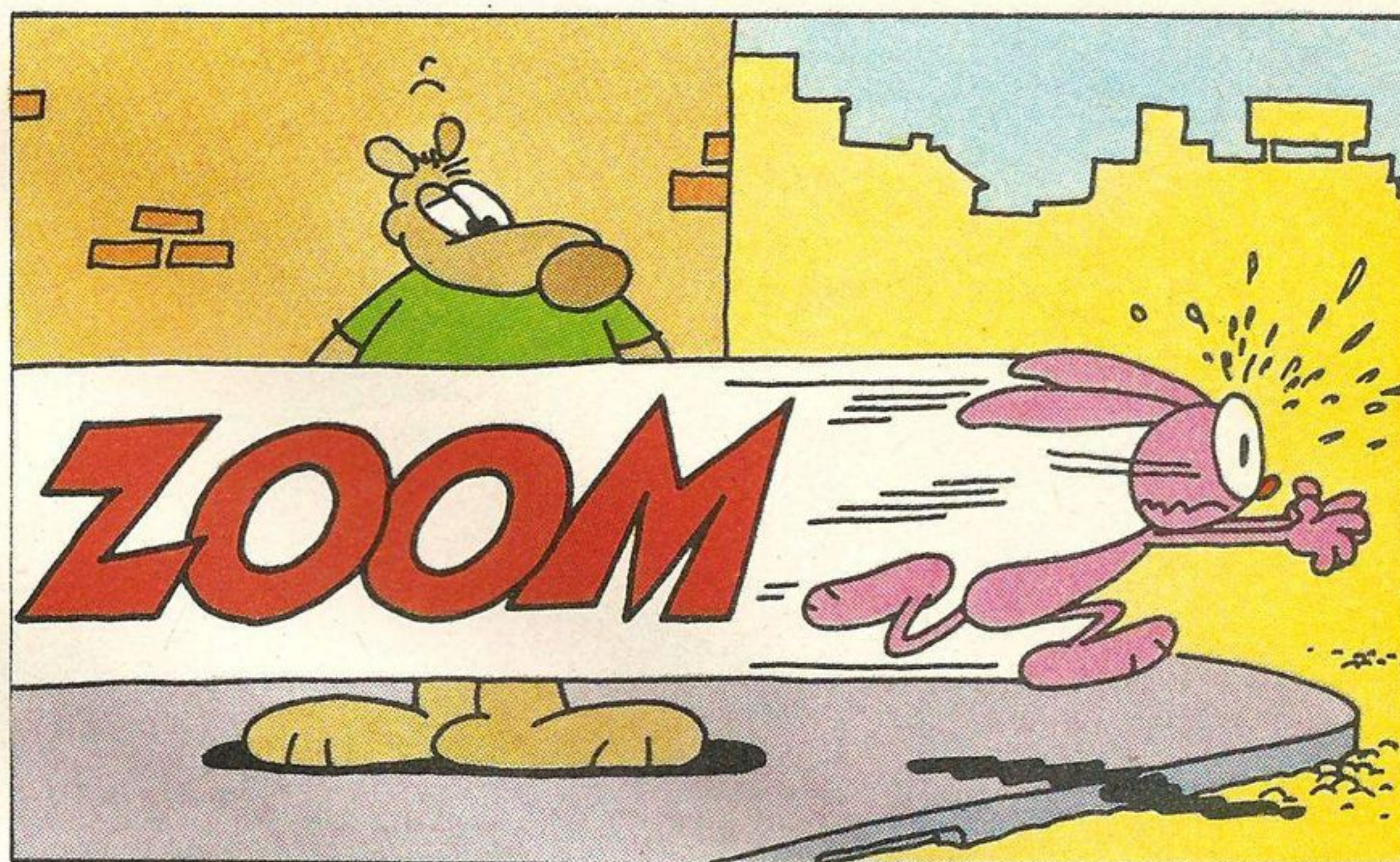
**+ LE KANGOUROU roi de l'Australie**

**+ UN CONCOURS FOOT avec nombreux lots**

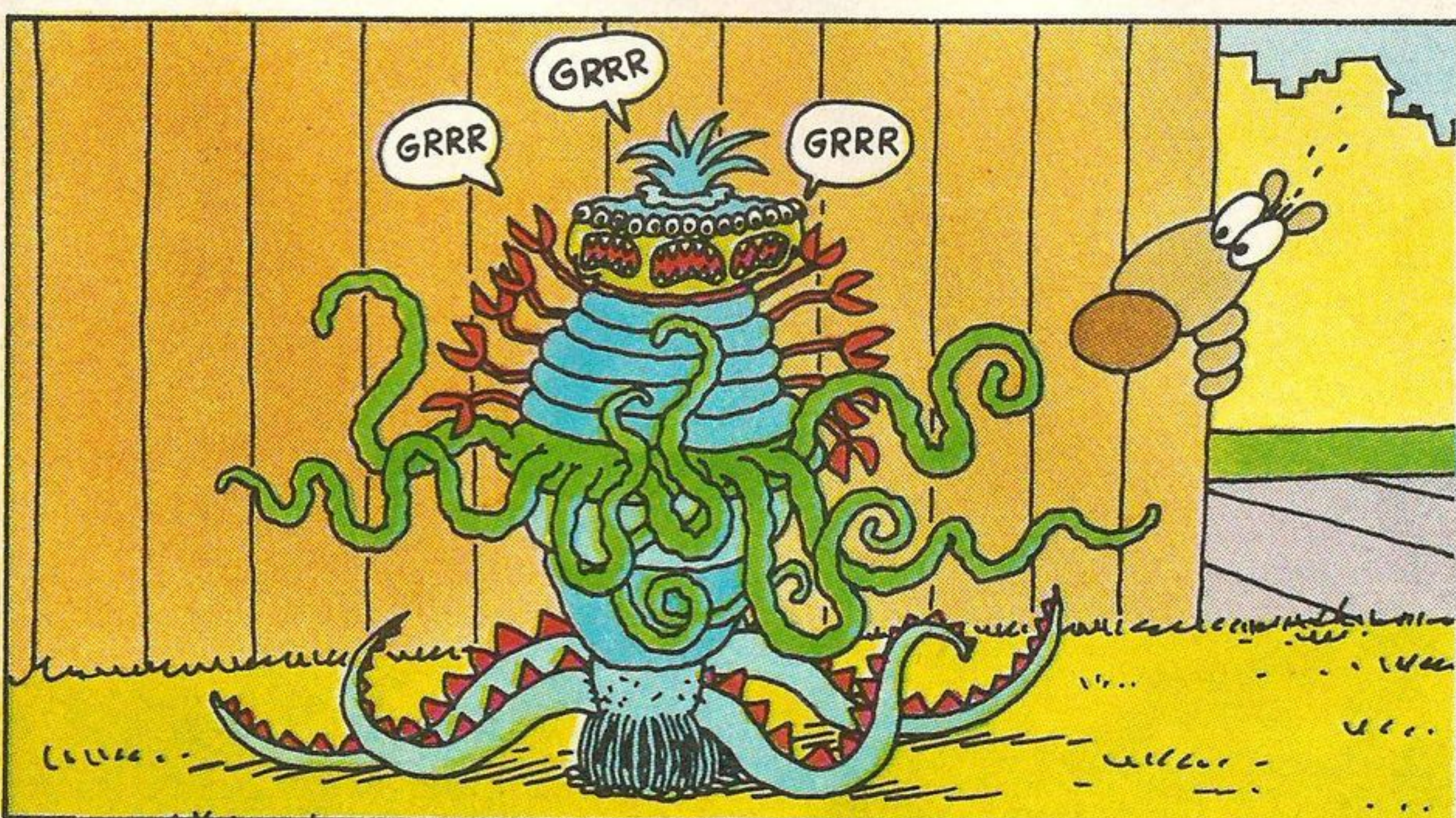


# PINKY

Mon œil !



© EPI-PRESS





**NOUVEAU**

# 24 MODELES A COLLECTIONNER

Dans la nouvelle série 4000, tu trouveras tout l'univers Atlantic, du Western à la 2<sup>e</sup> guerre mondiale. 24 personnages et engins à monter sans collage.



Si tu ne trouves pas ce jouet, écris à ORLI JOUET en joignant une enveloppe timbrée pour la liste des magasins.



ORLI JOUET

68, rue Montgolfier 69006 Lyon

Pour toute correspondance 16 (1) 287-97-40 p. 28.

52 NUMÉROS POUR 336 F AU LIEU DE 416 F, C'EST SUPER!

**ÉCONOMISE 80 F EN T'ABONNANT AU NOUVEAU PIF**

SOIT 10 NUMÉROS GRATUITS

TU RECEVRAS EN PLUS UN CADEAU ! MYSTÈRE !

## BULLETIN D'ABONNEMENT AU NOUVEAU PIF

83 14 01

NOM \_\_\_\_\_ PRENOM \_\_\_\_\_

ADRESSE \_\_\_\_\_

CODE POSTAL \_\_\_\_\_ VILLE \_\_\_\_\_

Je suis un garçon ☐ une fille ☐ né(e) en 19..

FRANCE EXCLUSIVEMENT :

- ☐ 1 an (52 numéros) : 336 F
- ☐ 6 mois (26 numéros) : 176 F
- ☐ 3 mois (13 numéros) : 96 F

ETRANGER :

- ☐ 1 an (52 numéros) : 450 F
- ☐ 6 mois (26 numéros) : 250 F

J'établis mon règlement à l'ordre de BRED/VAILLANT et non pas SERP

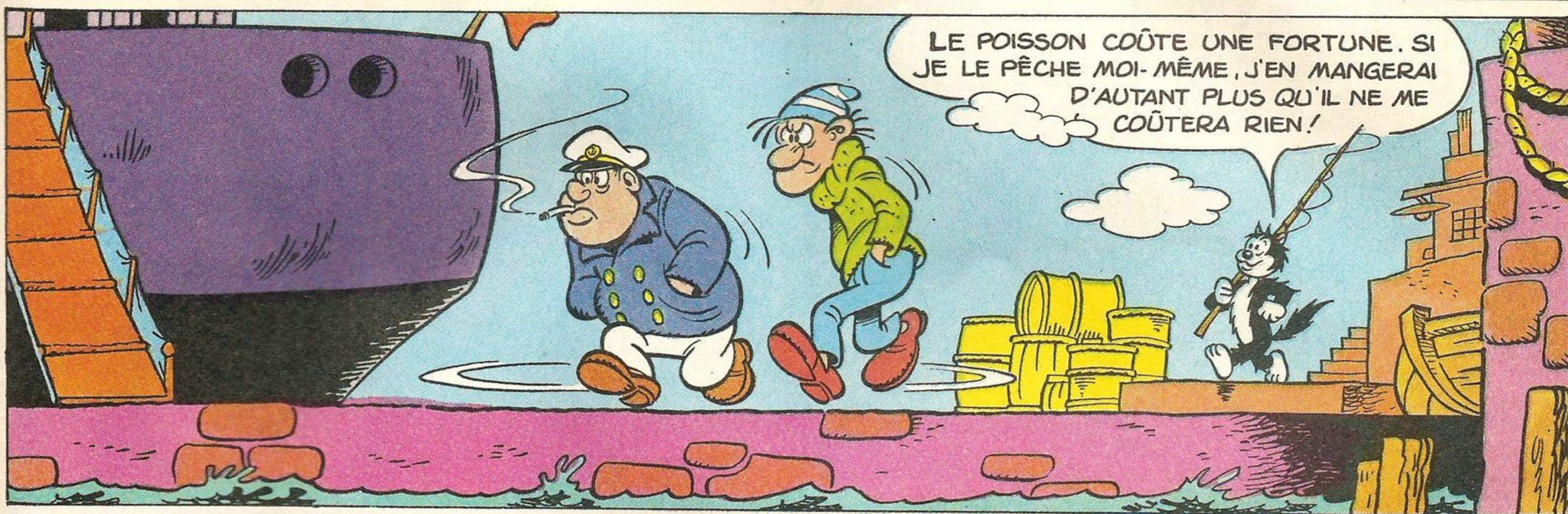
J'adresse ce bon et le règlement à SERP Gestion Abonnement PIF BOITE POSTALE 25 93101 MONTREUIL CEDEX

Offre valable jusqu'au 30/09/83

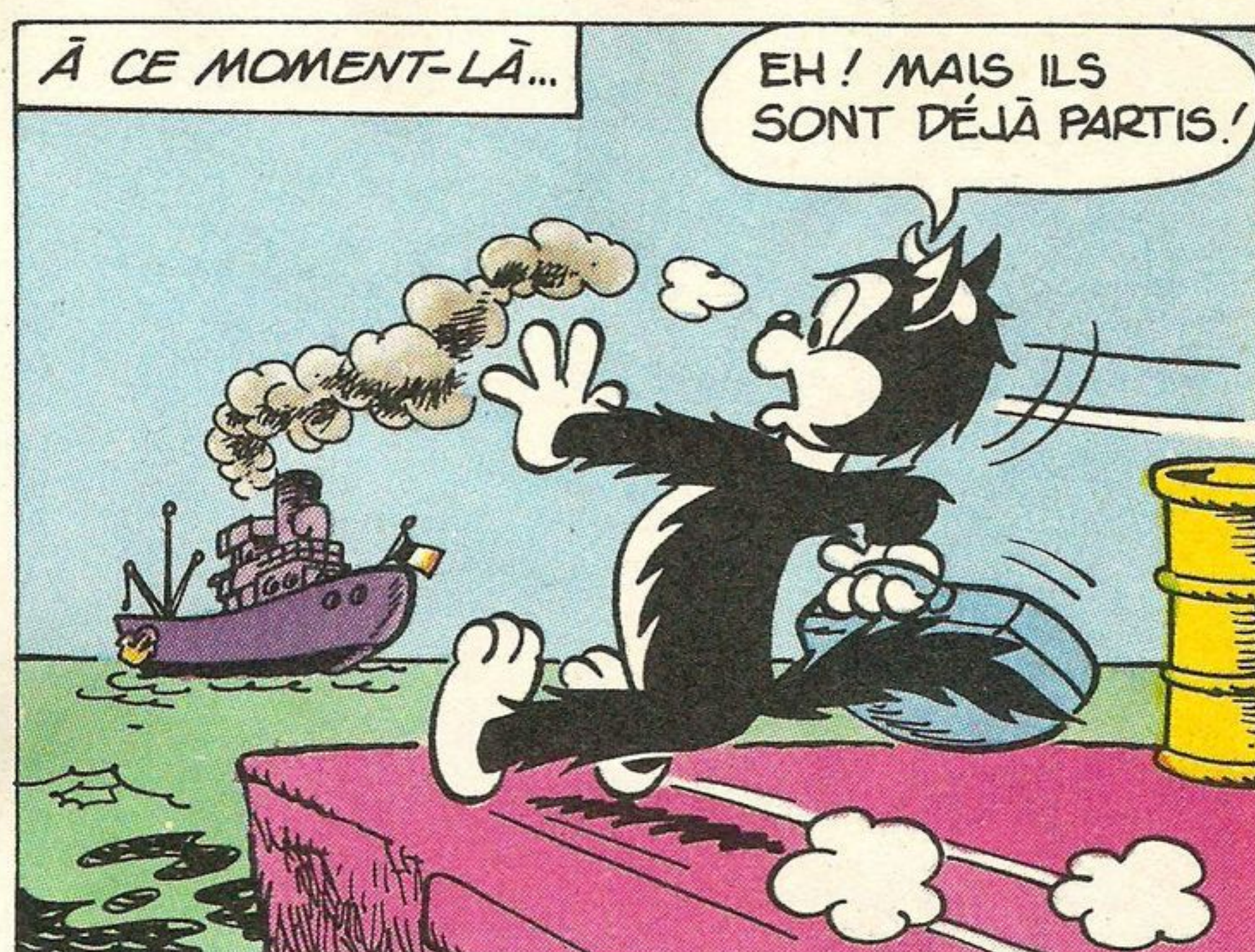


# HERCULE

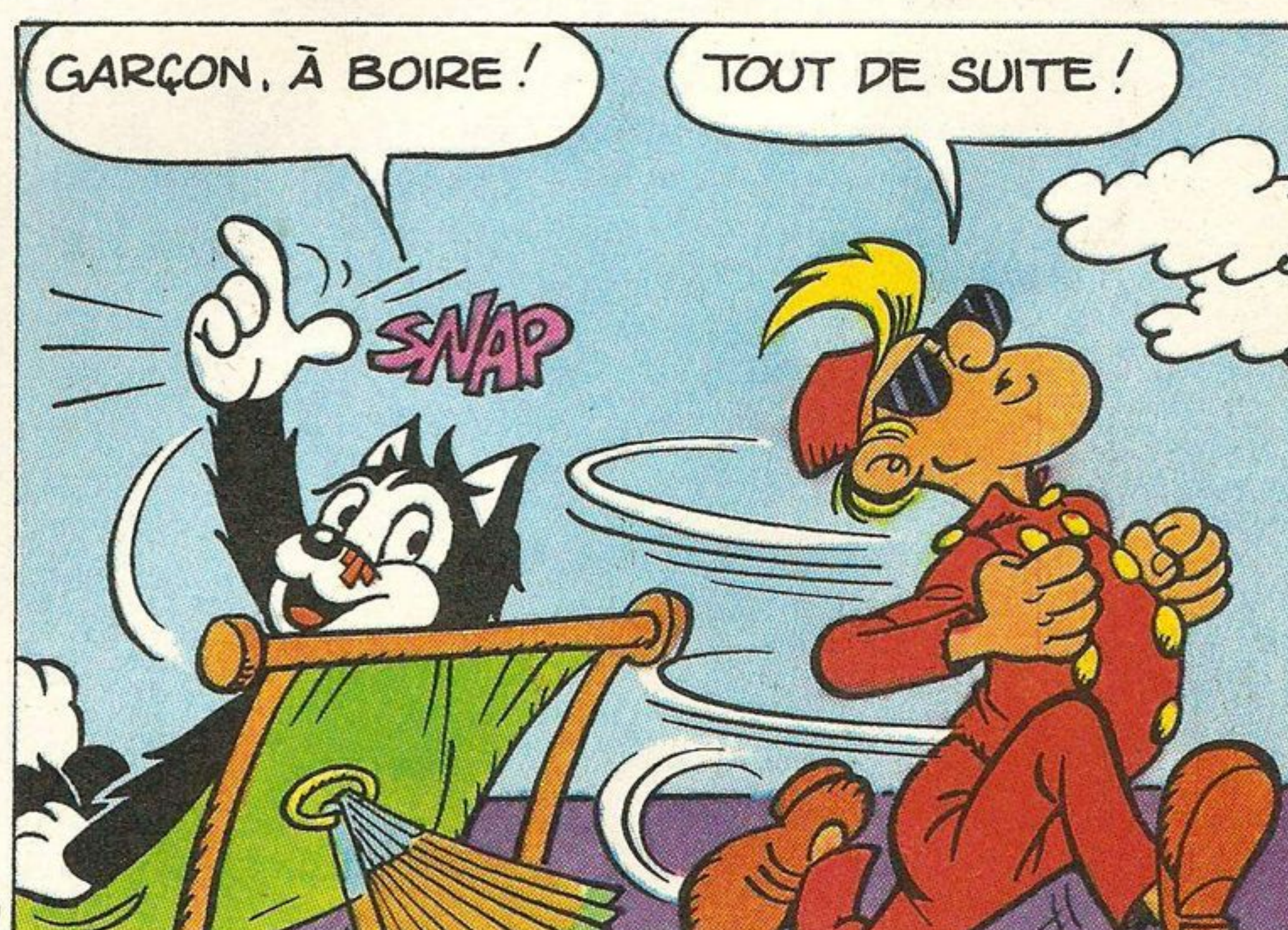
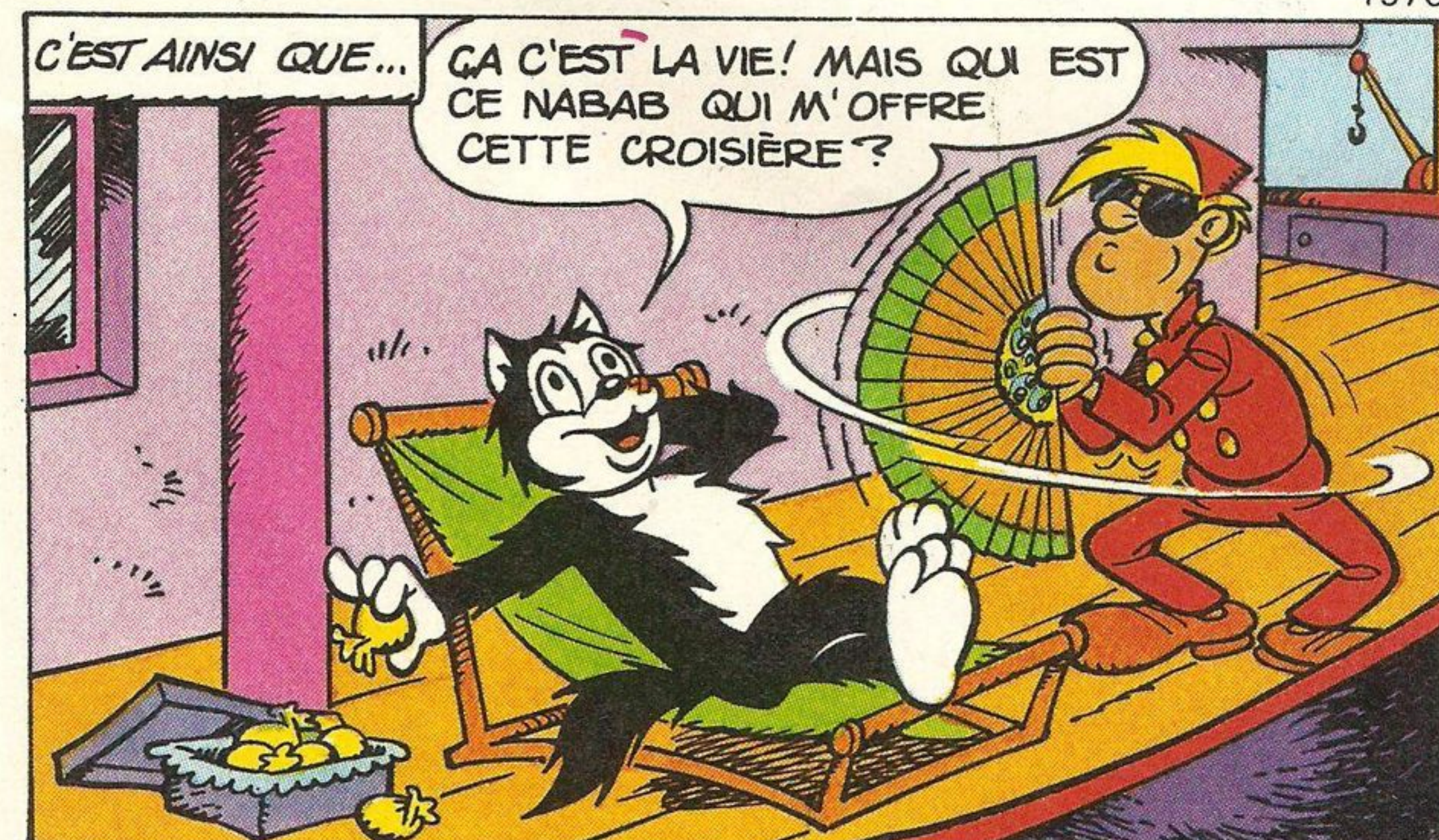
## Une croisière en or





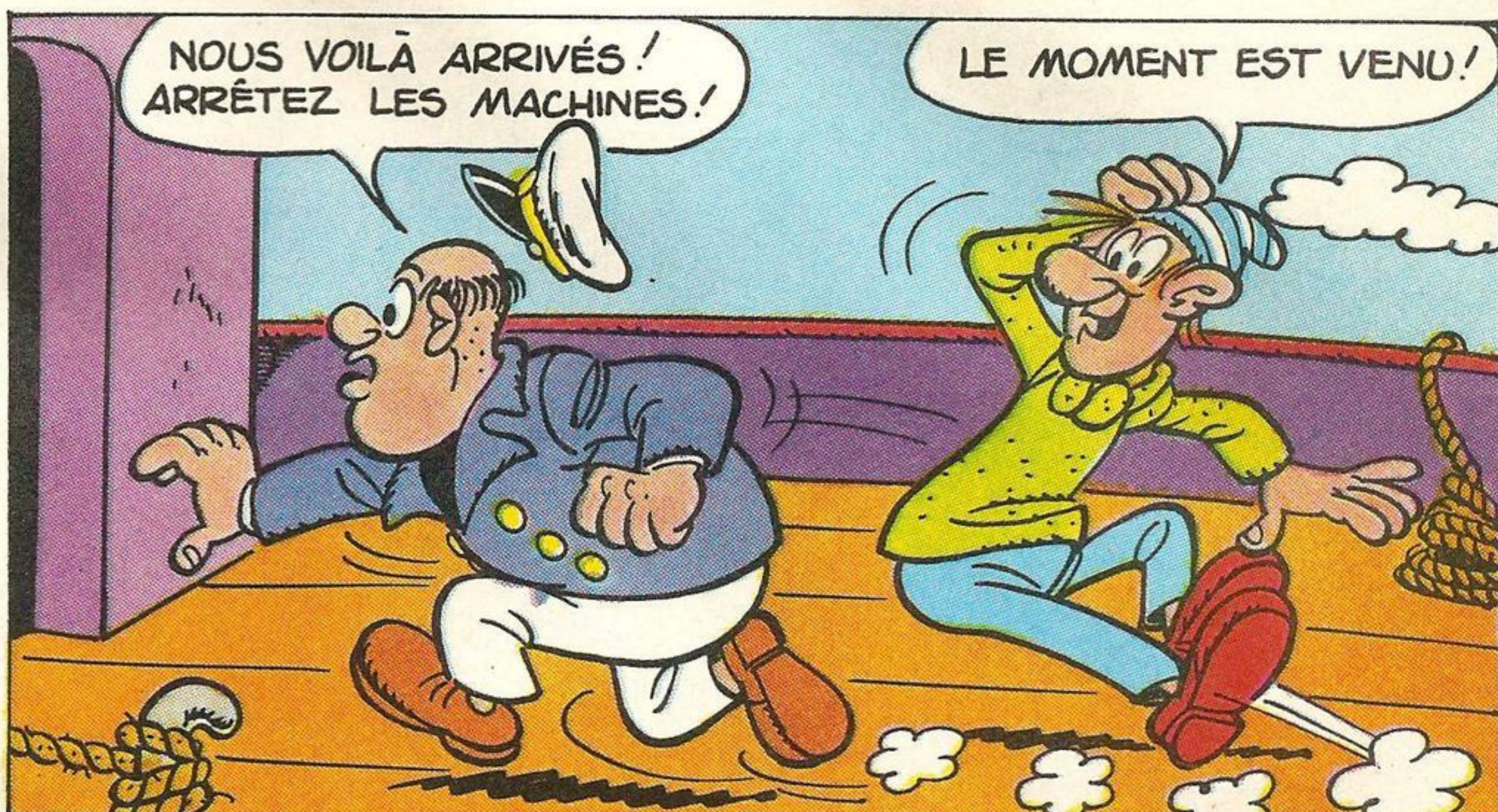
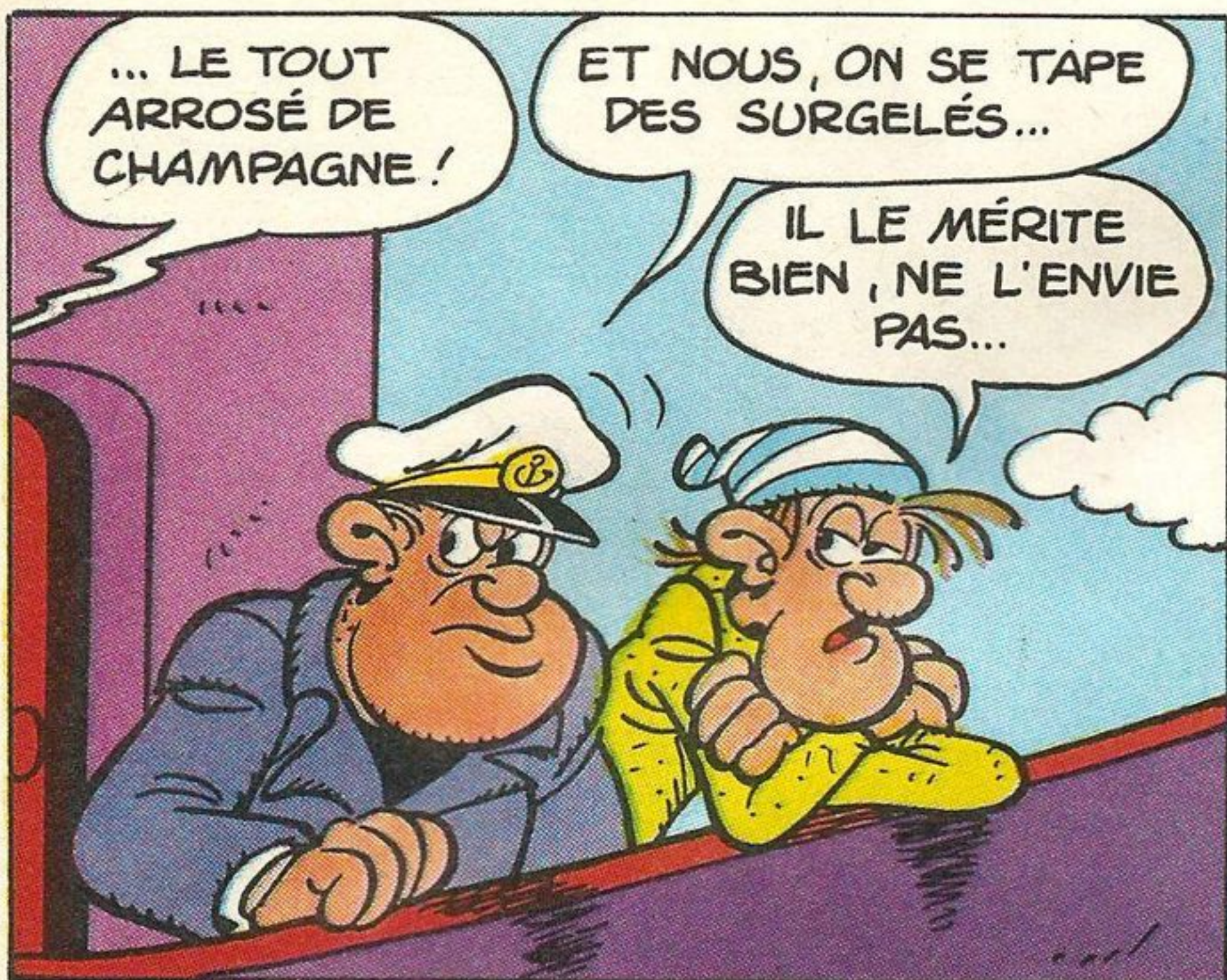
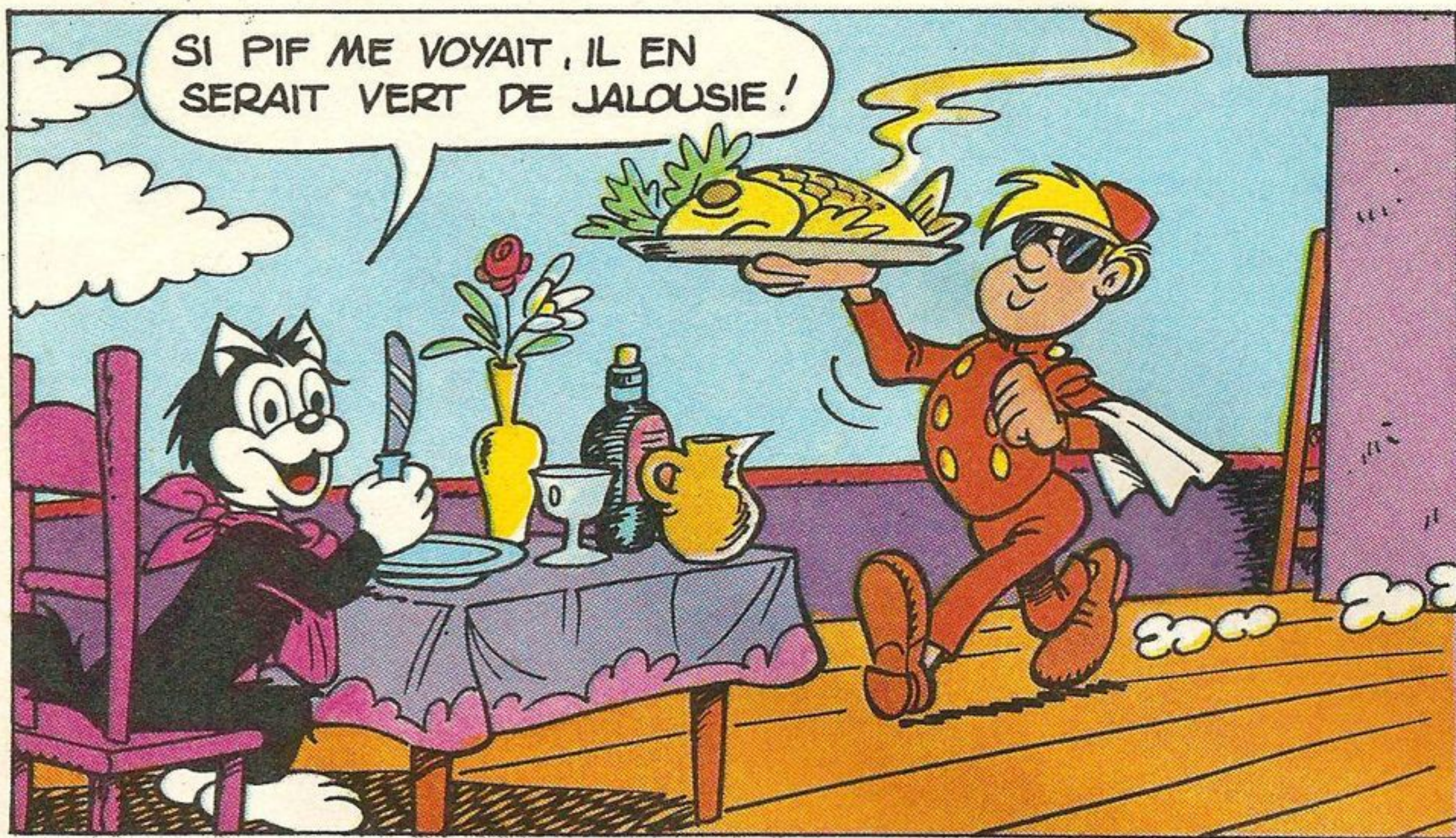


1970



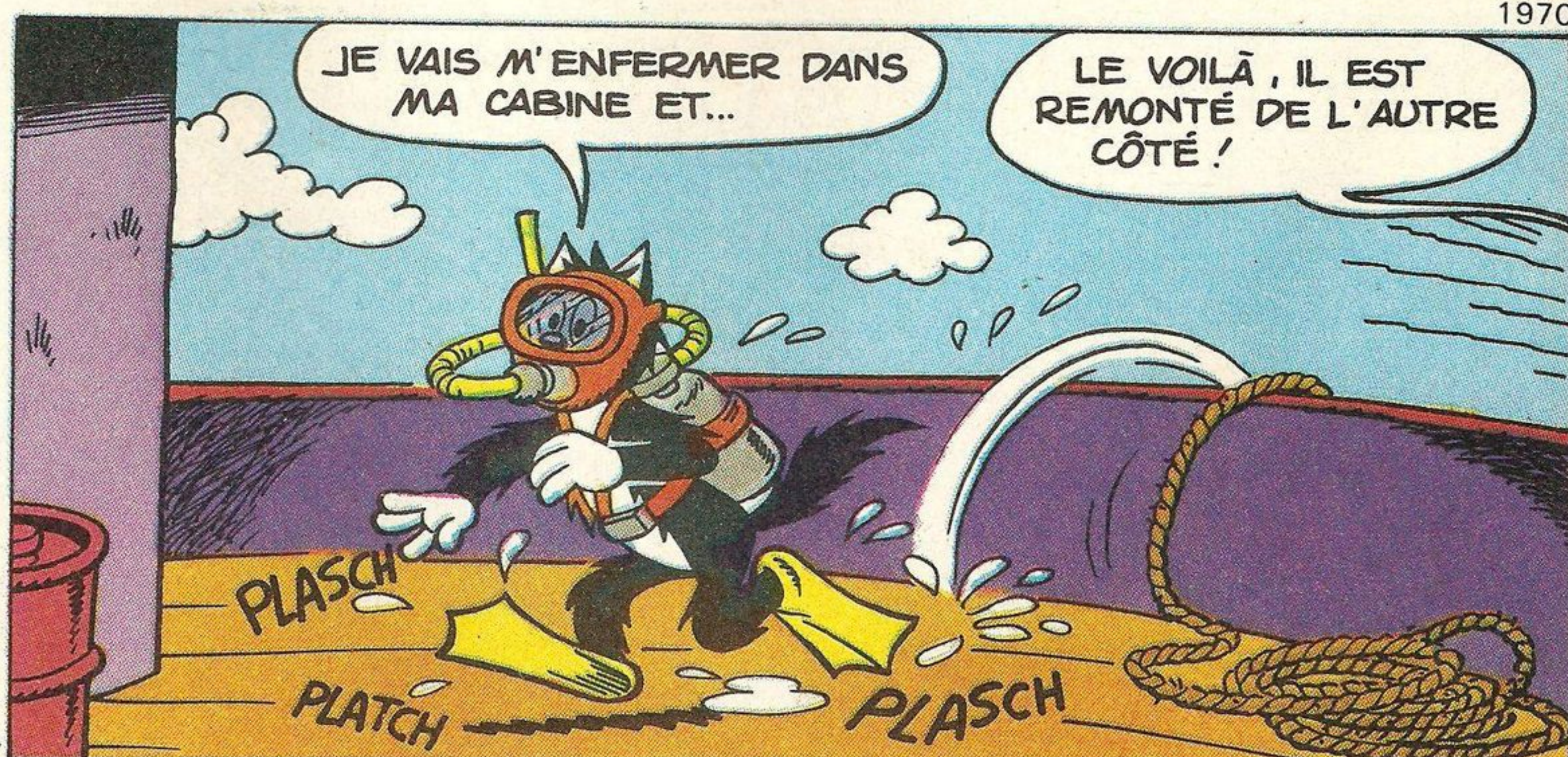
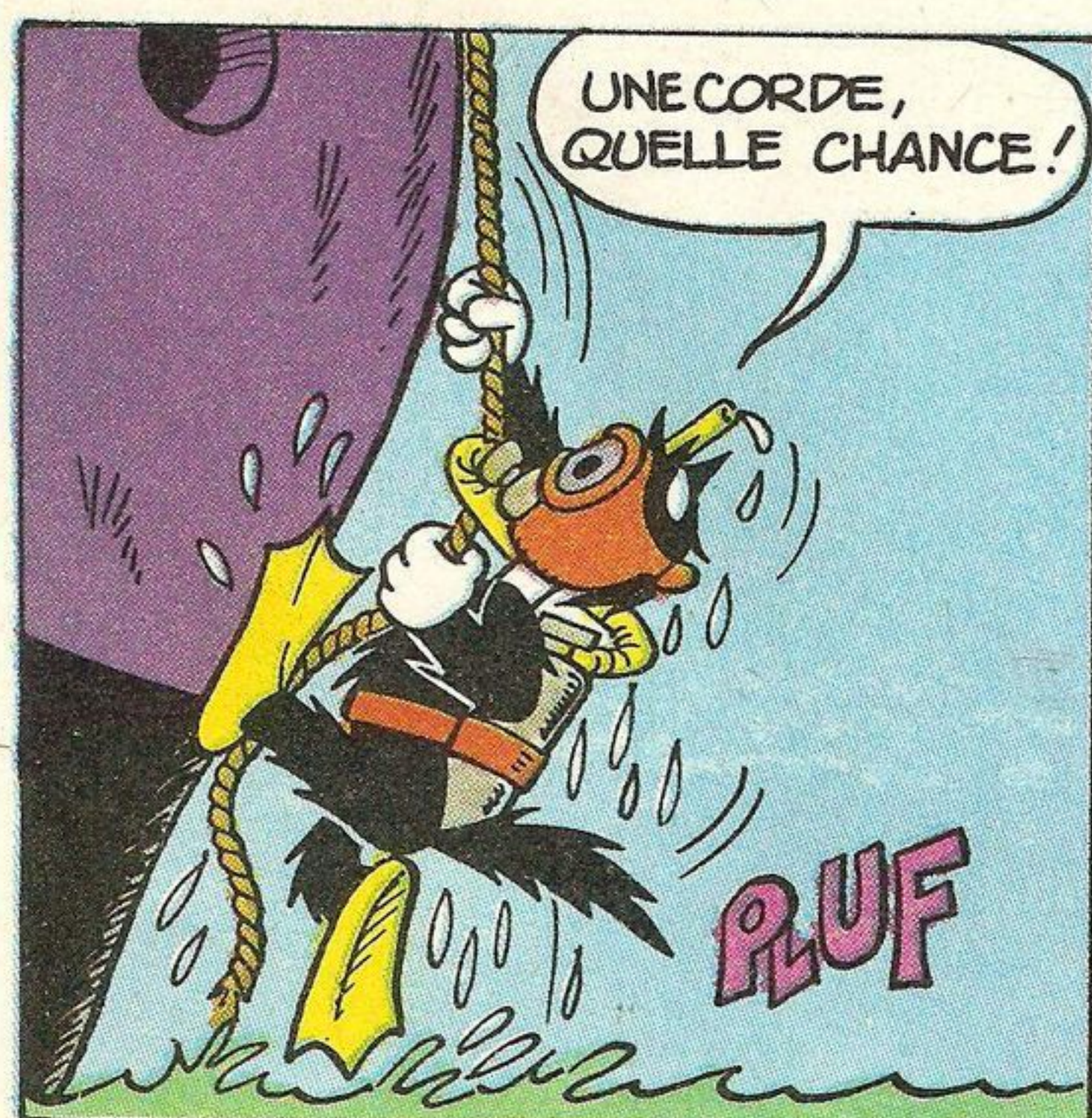
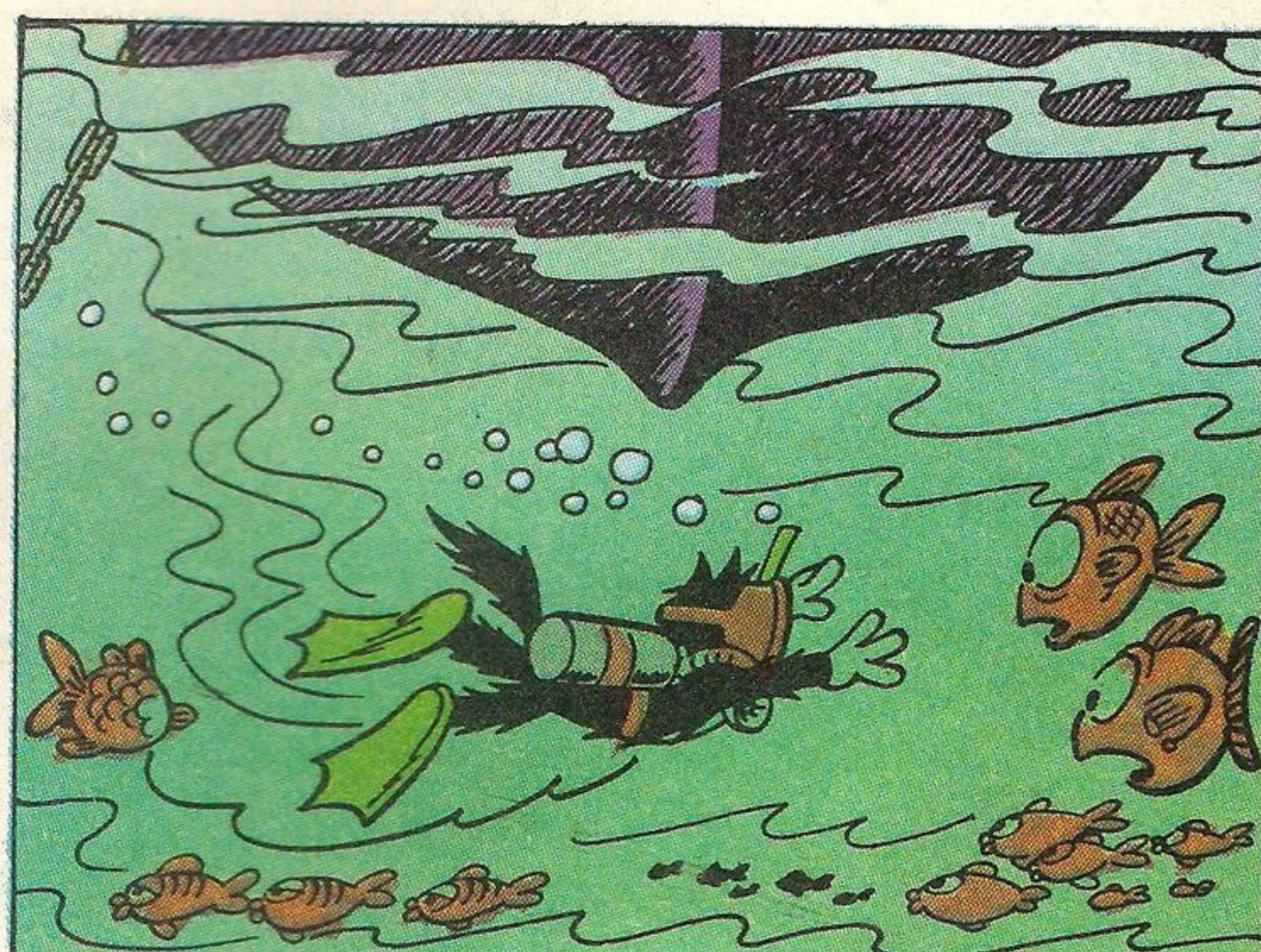
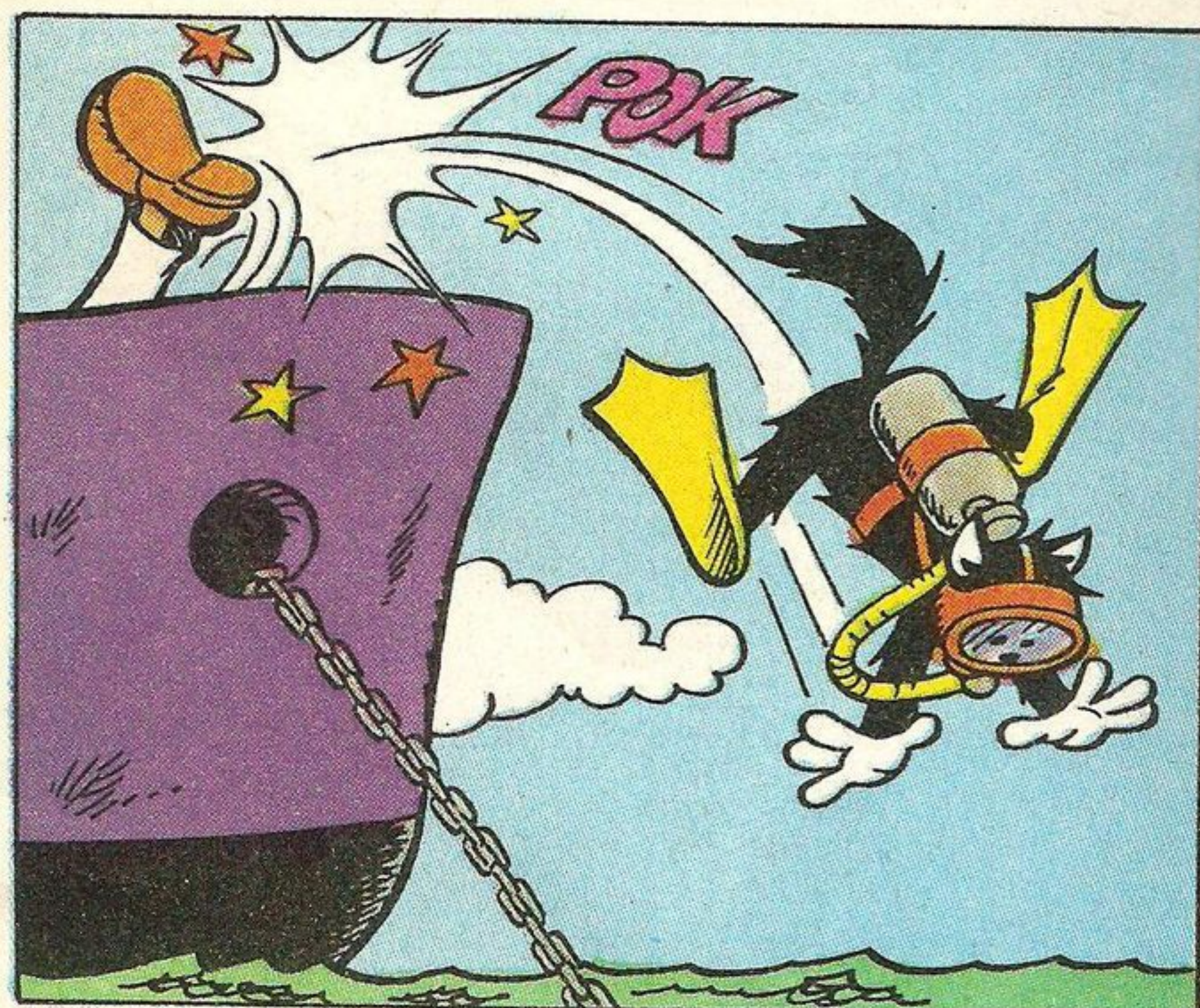
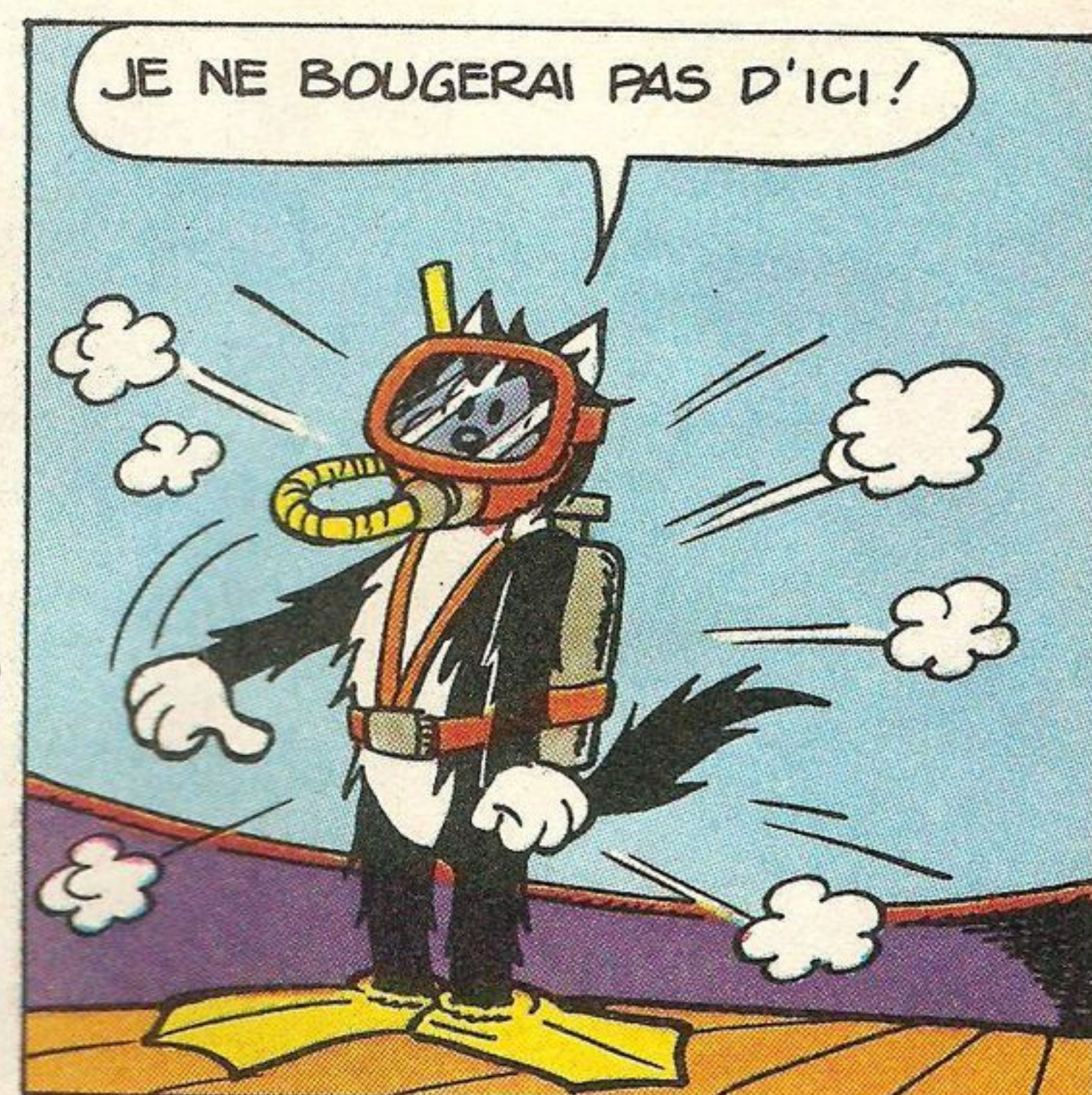


POUR  
HERCULE,  
LES JOURS  
PASSENT  
PLUS  
MERVEILLEUX  
LES UNS  
QUE LES  
AUTRES,  
ET CHACUN  
DE SES  
DÉSIRS  
EST UN  
ORDRE...



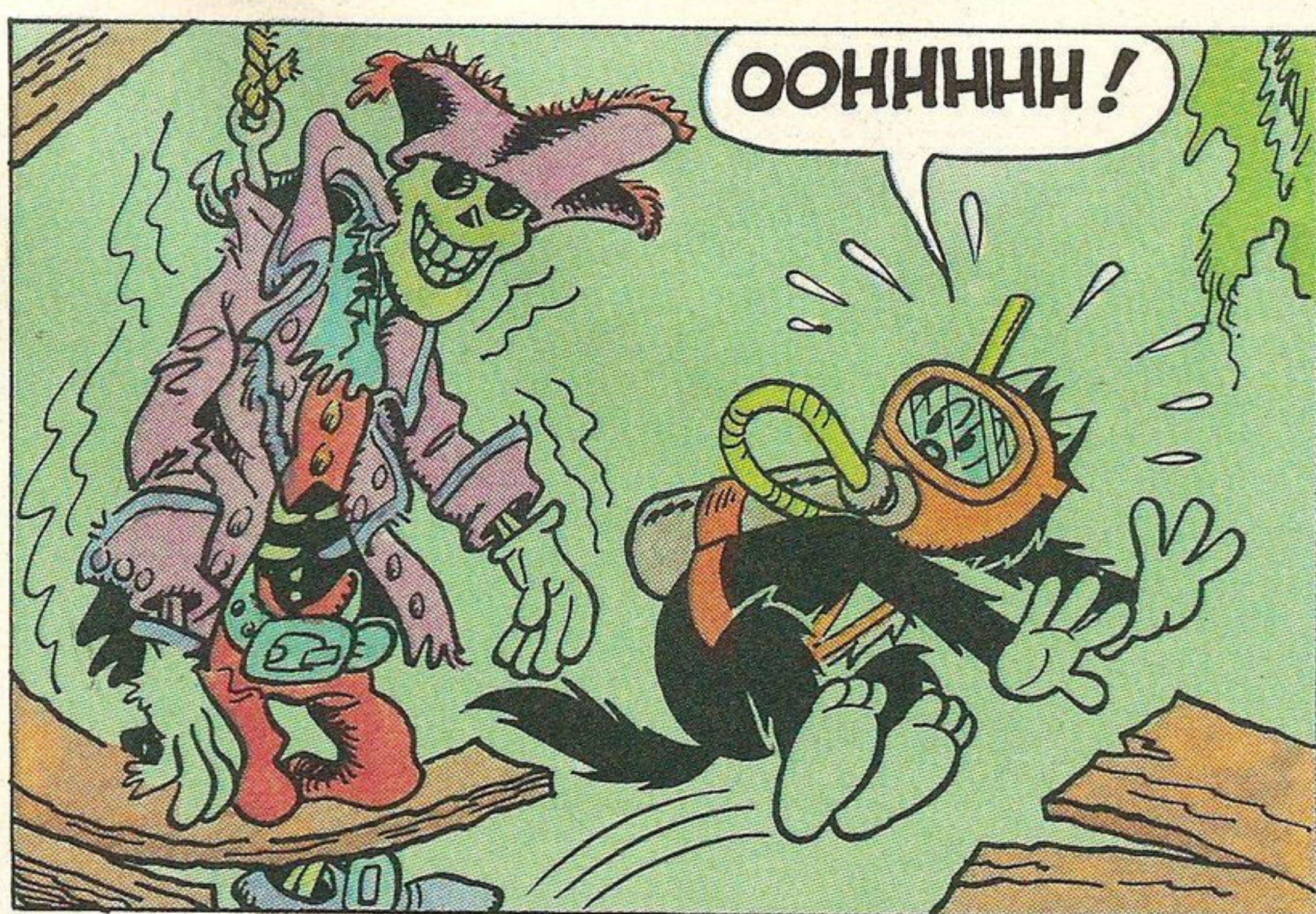
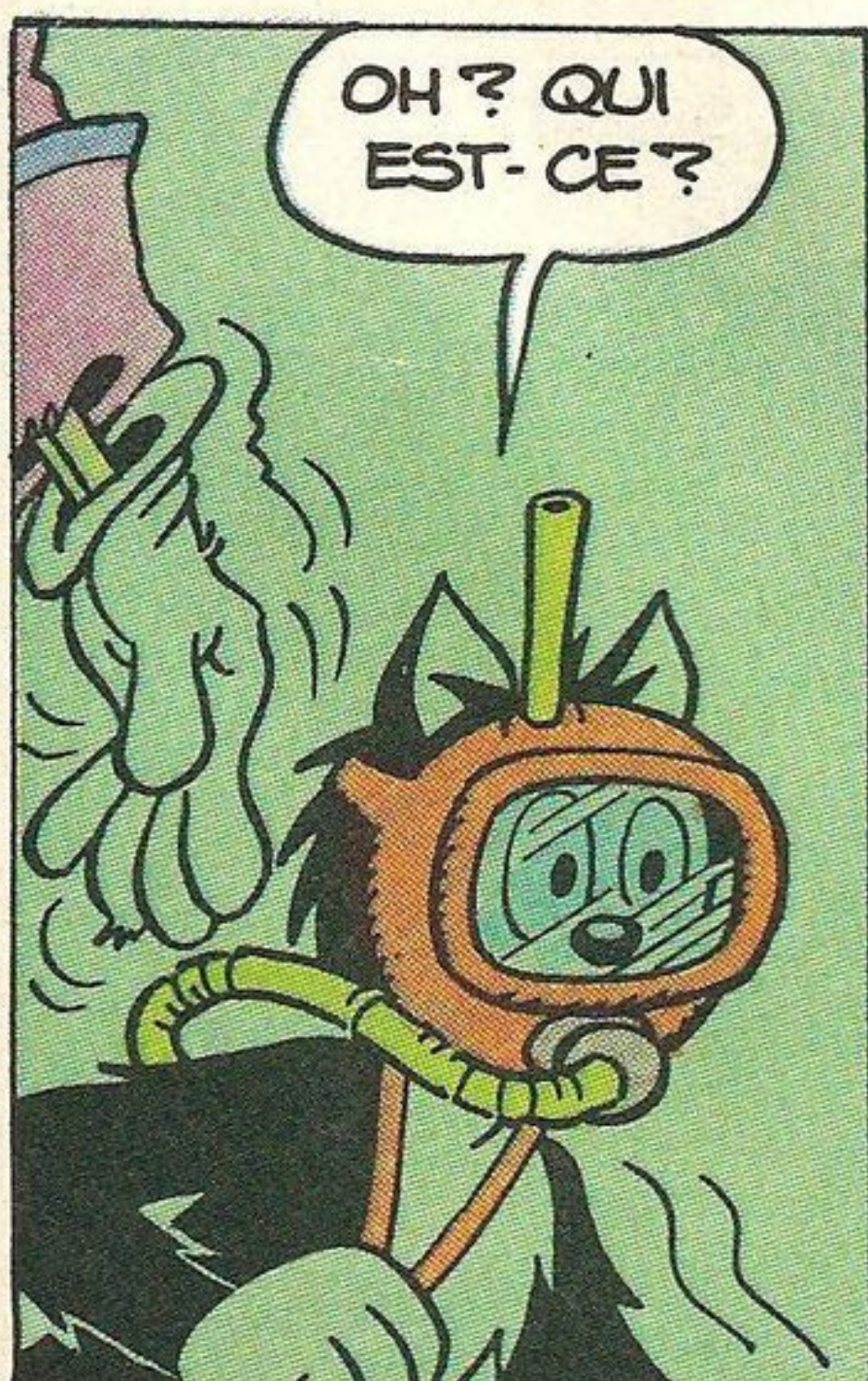
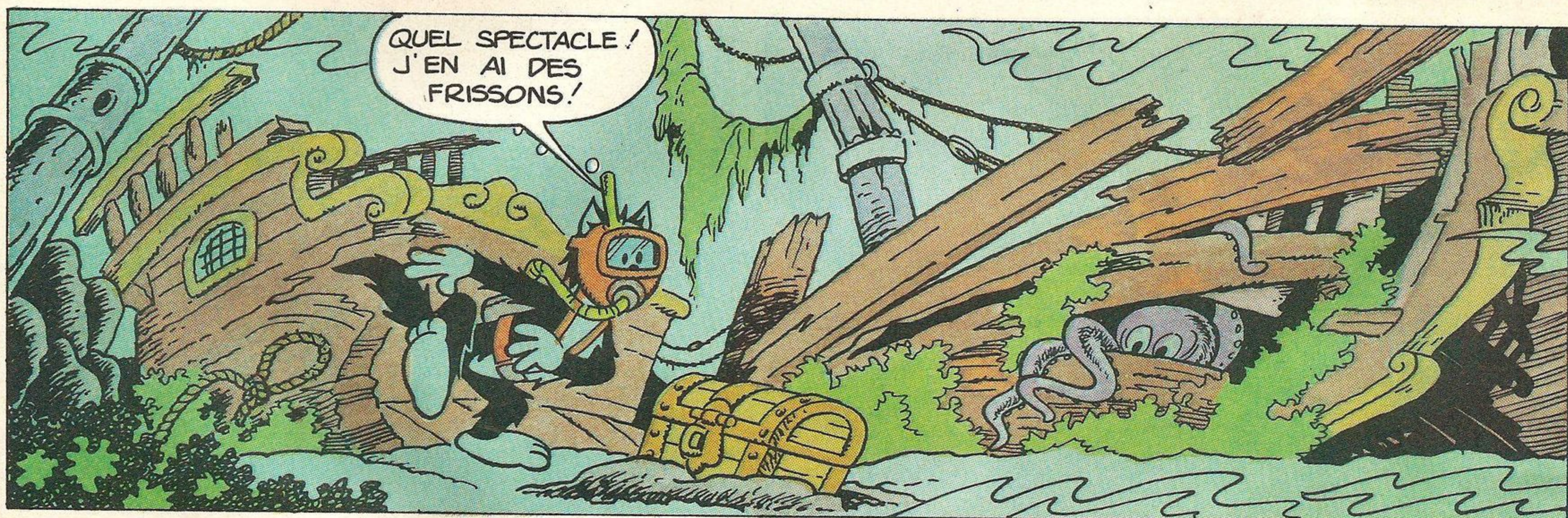
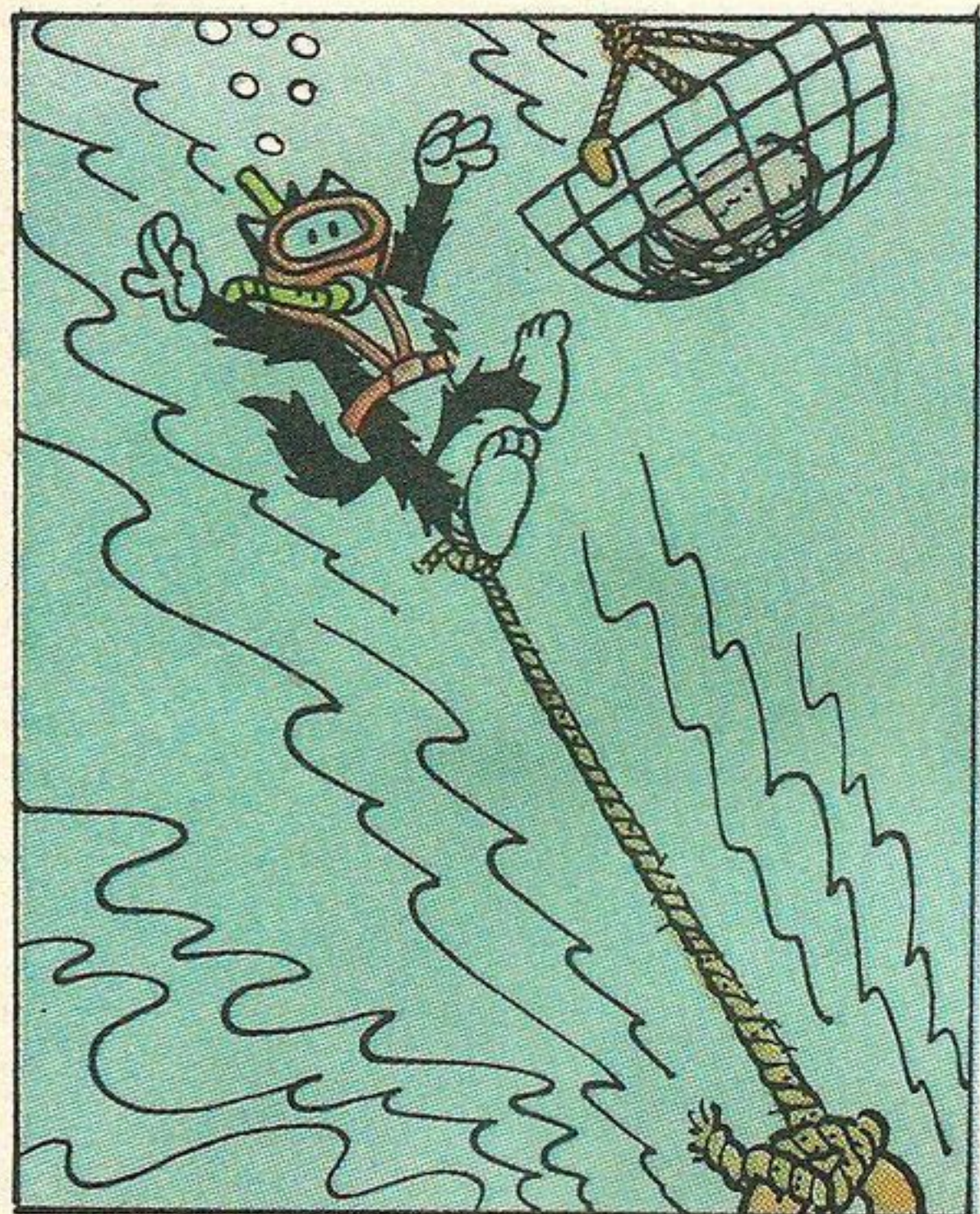
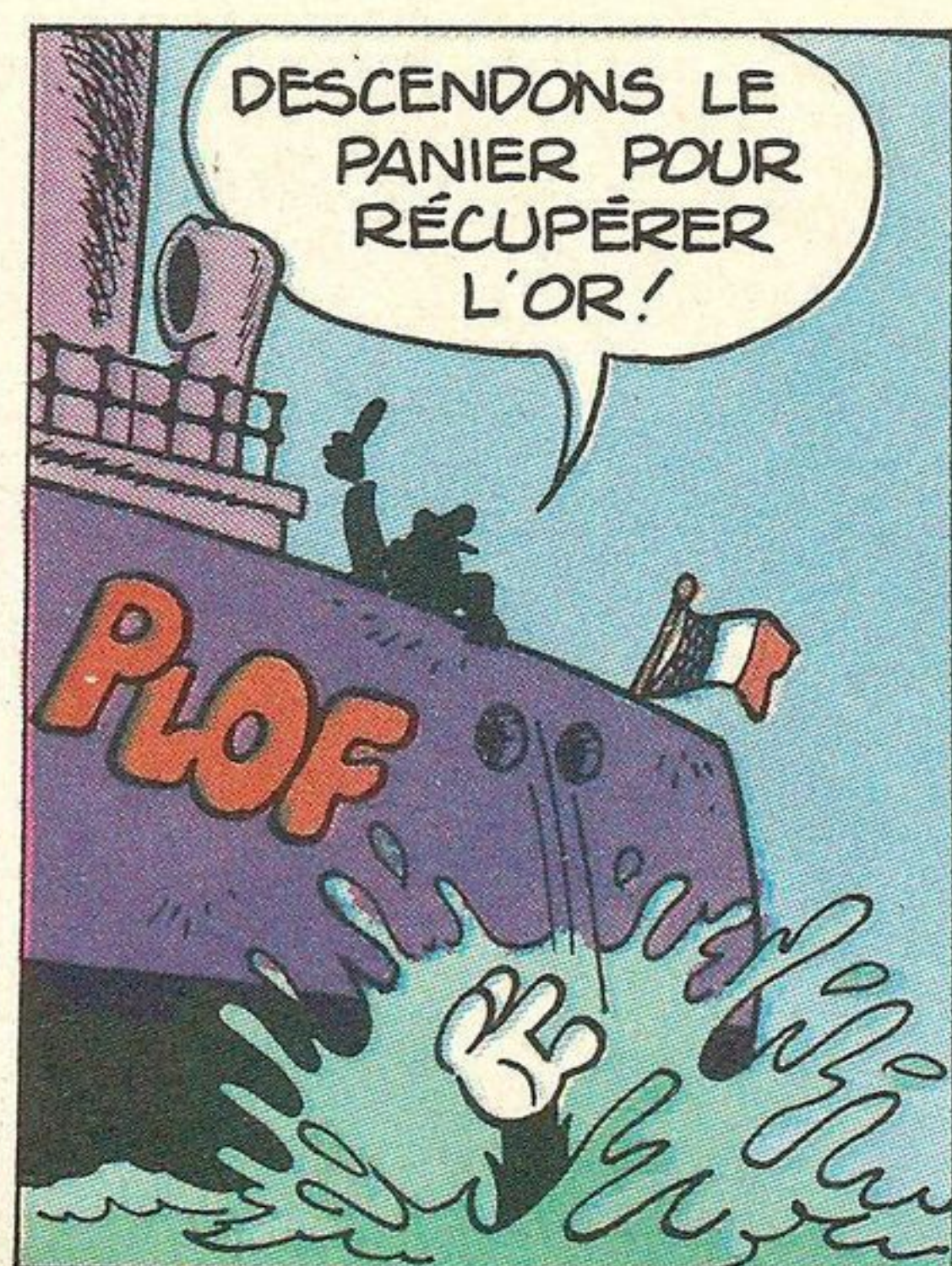
1970





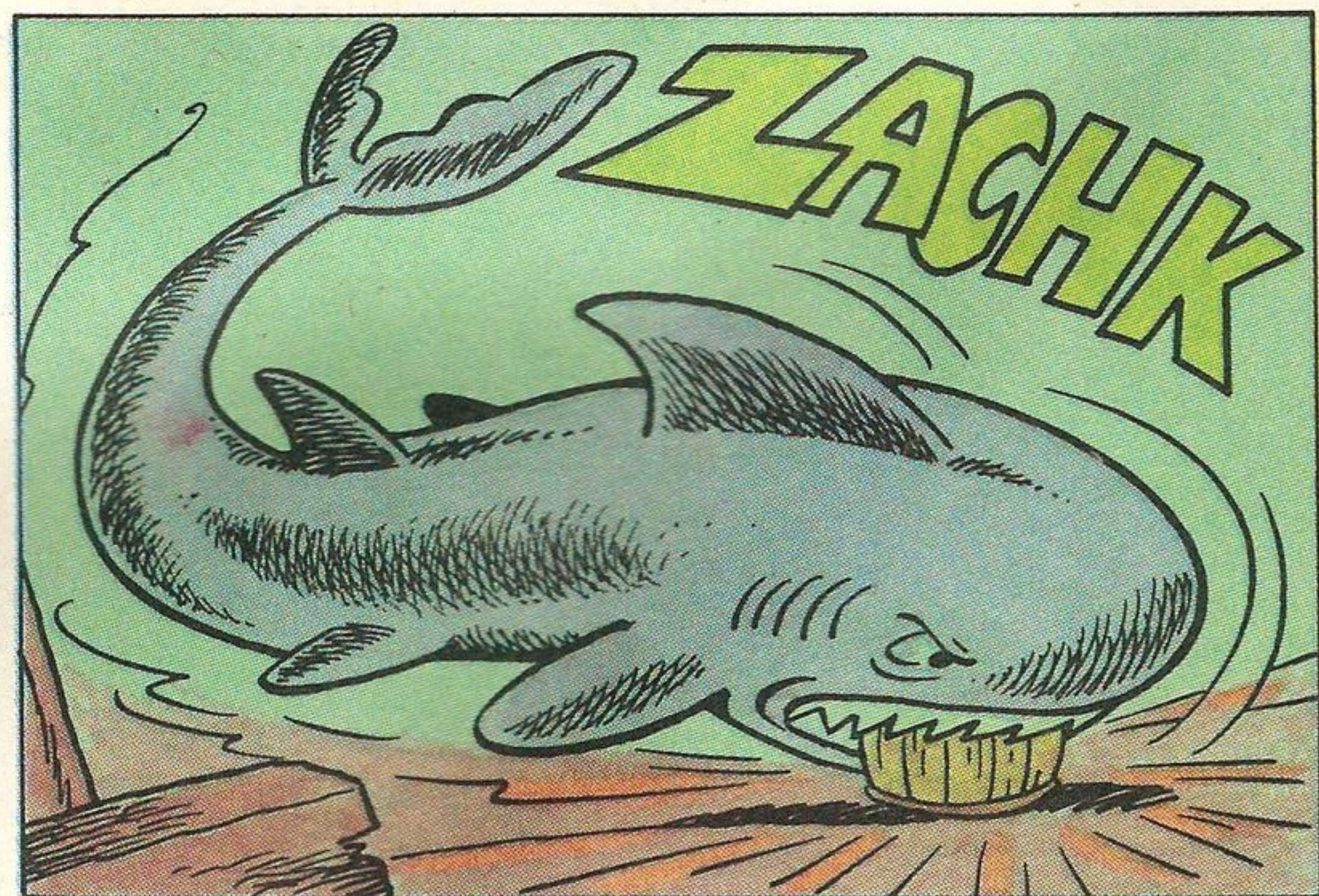
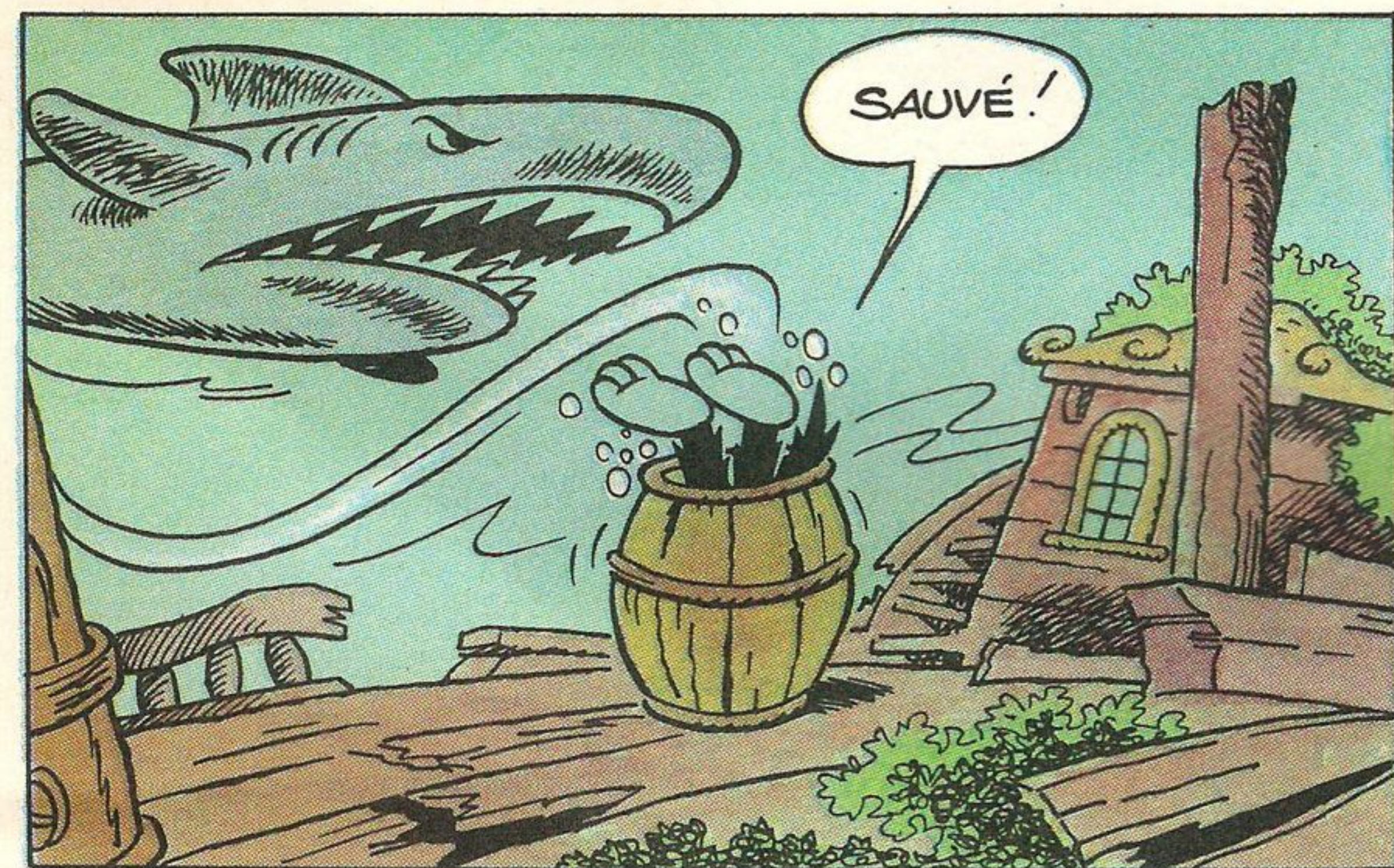
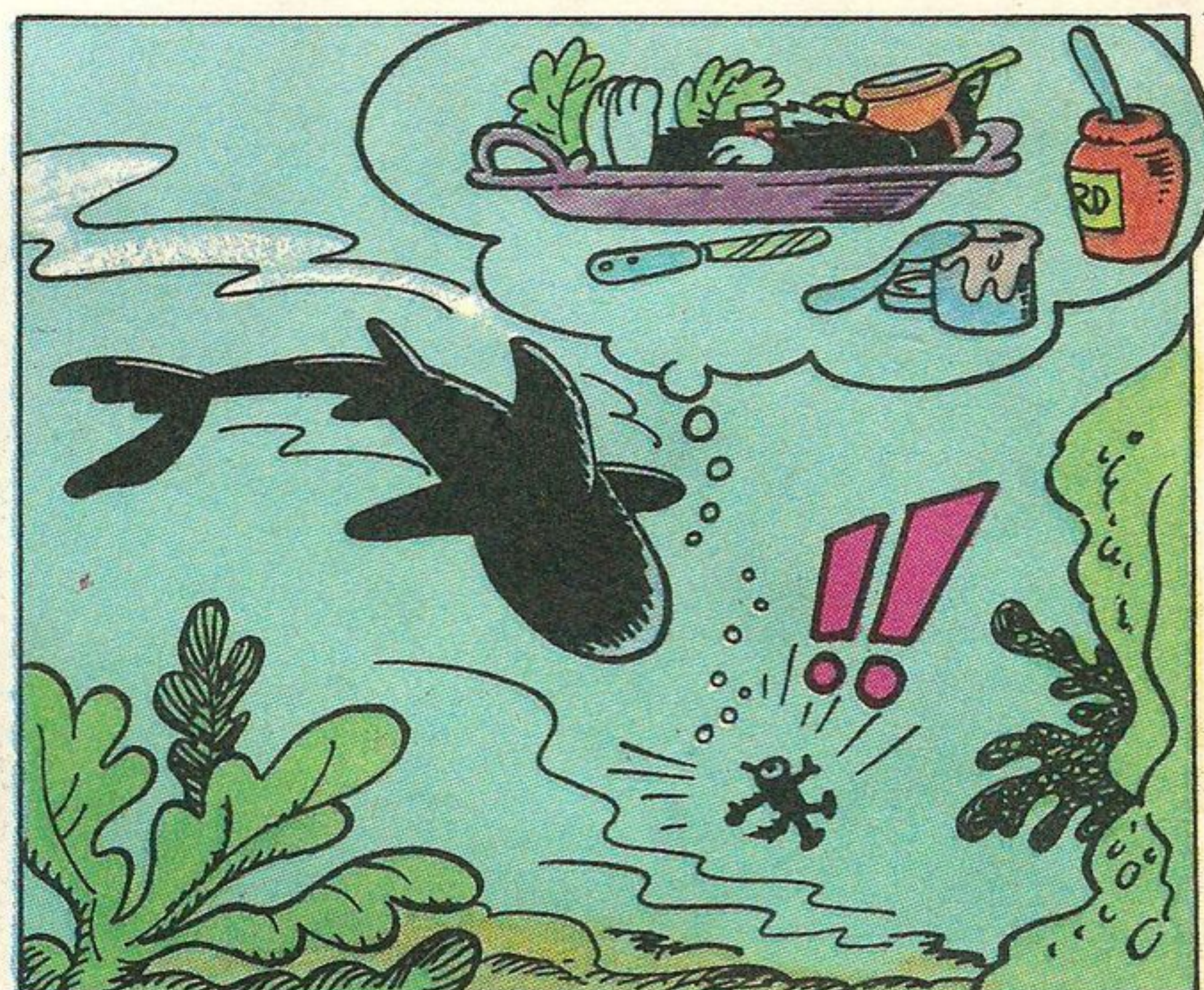
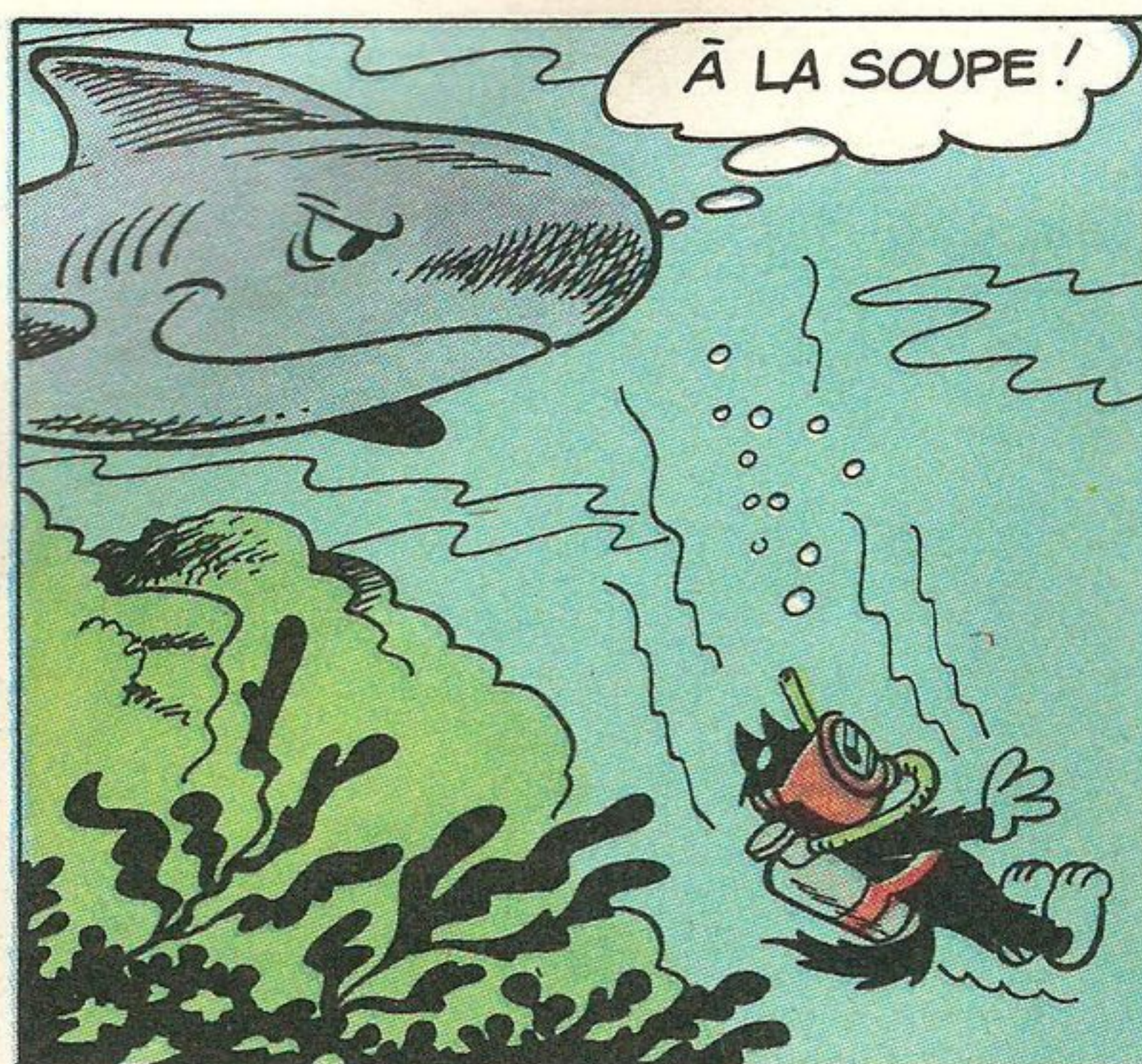
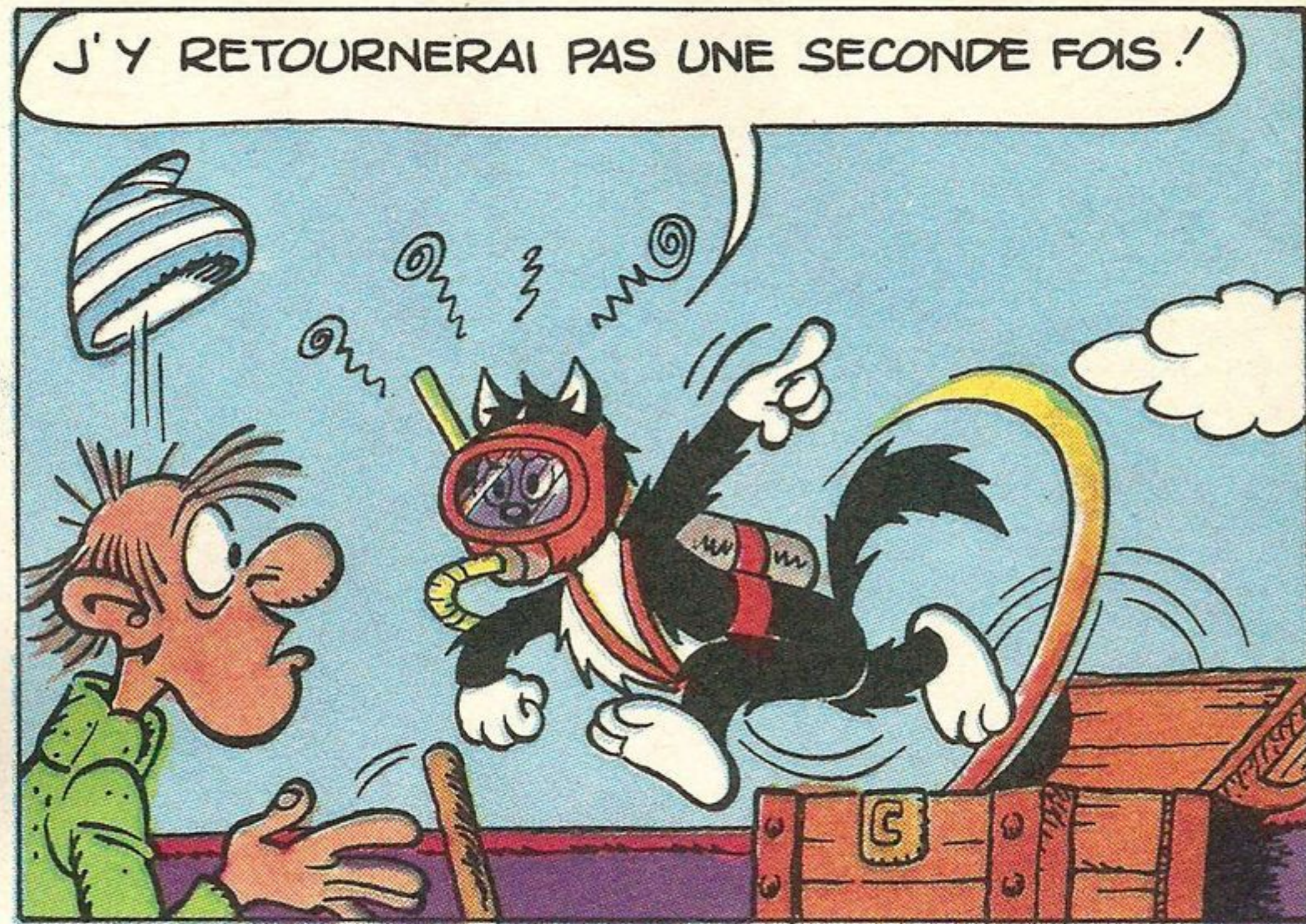
1970



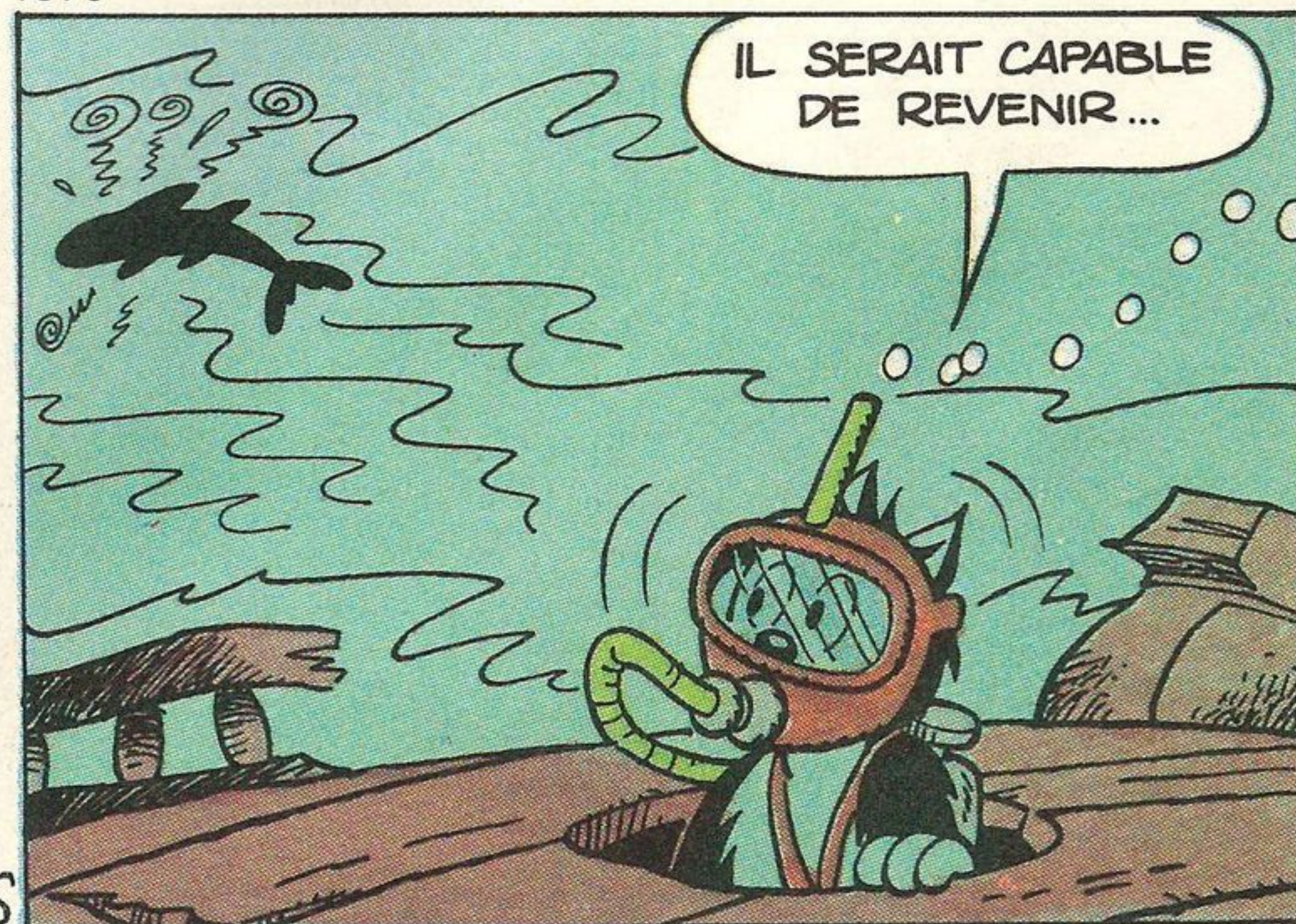
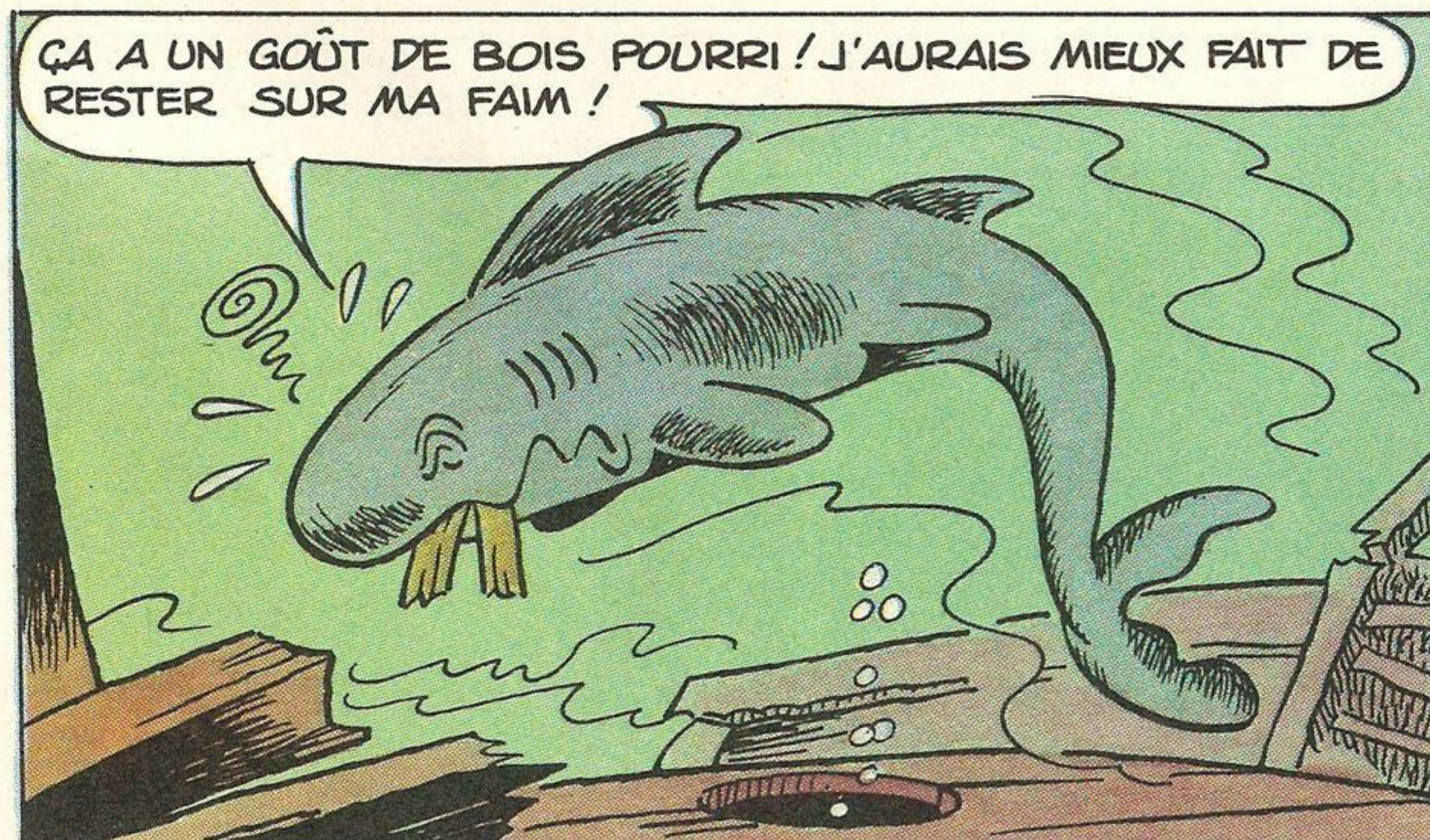


1970



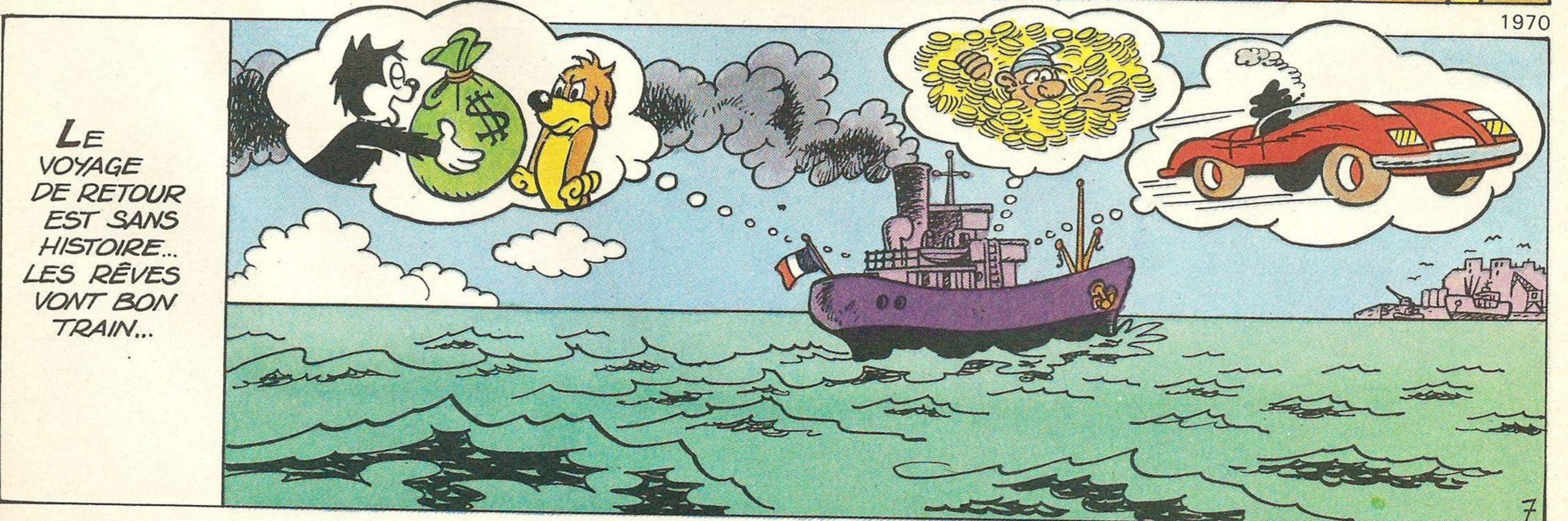
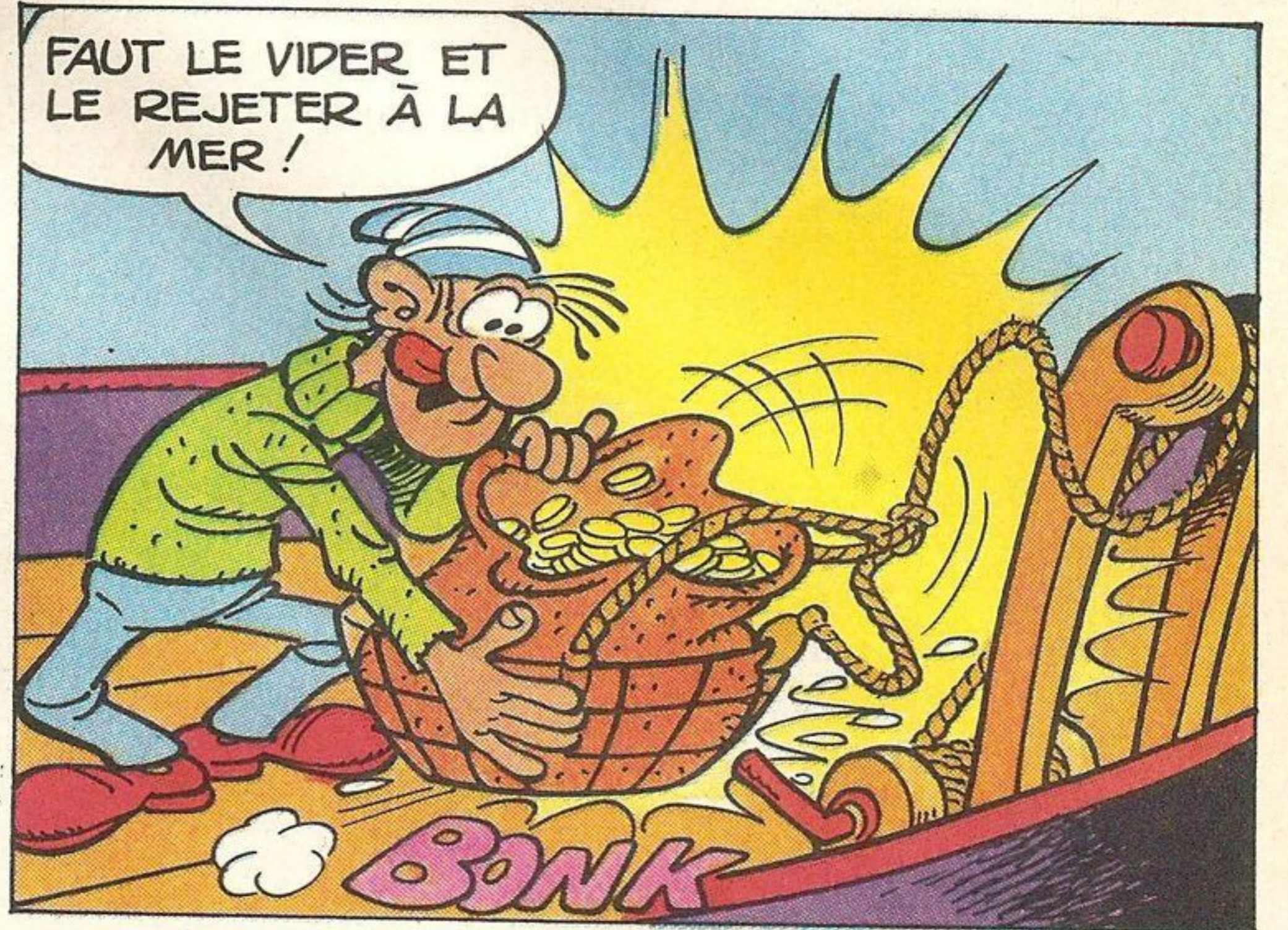
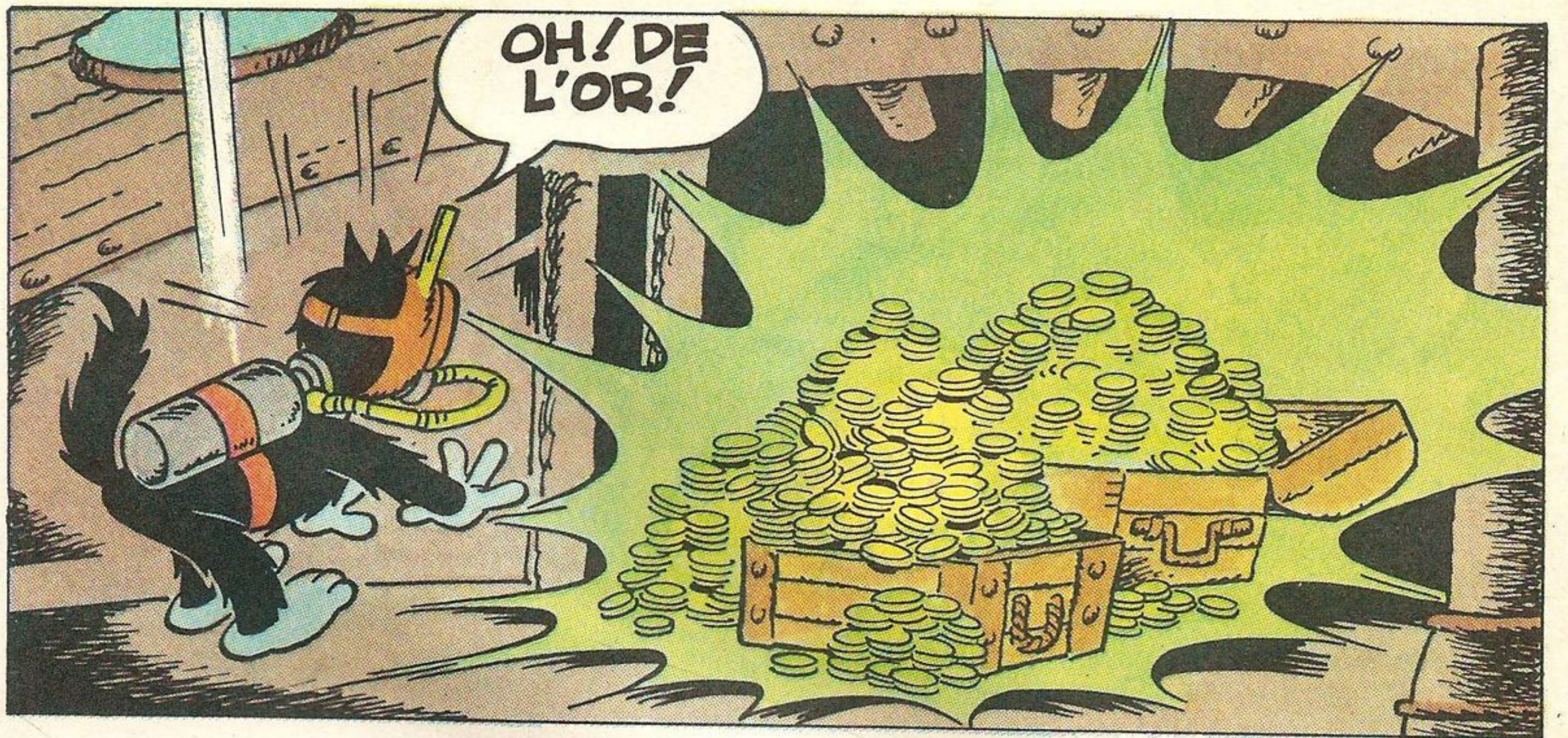


1970



6





1970

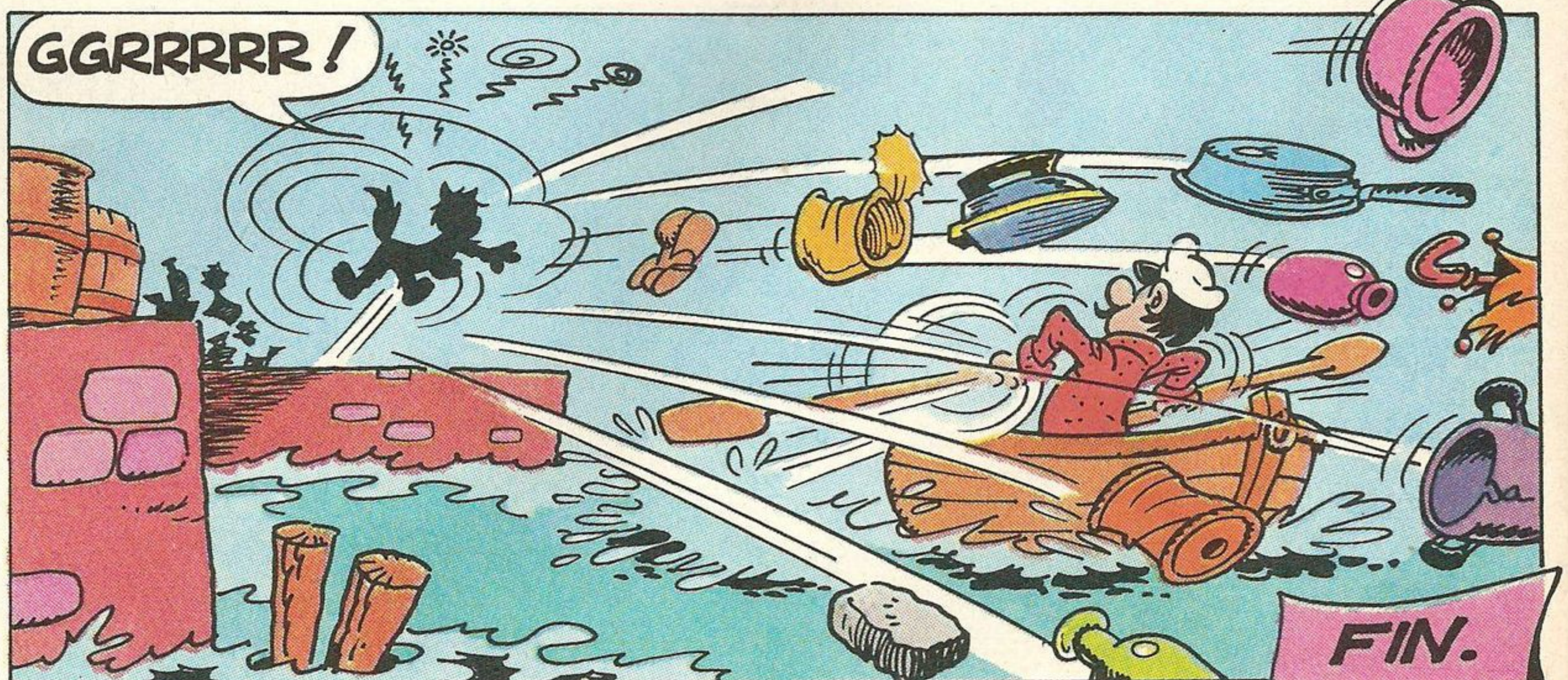




LE  
LENDE-  
MAIN...



1970





# Pif SUPER COMIQUE



9 F 50  
T.T.C. dont T.V.A. 4% F  
Belgique 75 FB  
Suisse 3,50 FS

N° 10

# IL EST ARRIVÉ

EN VENTE  
CHEZ TON MARCHAND  
DE JOURNAUX

**Gloria** te schtroumpfe  
des autocollants,  
schtroumpfe vite toute  
la collection.

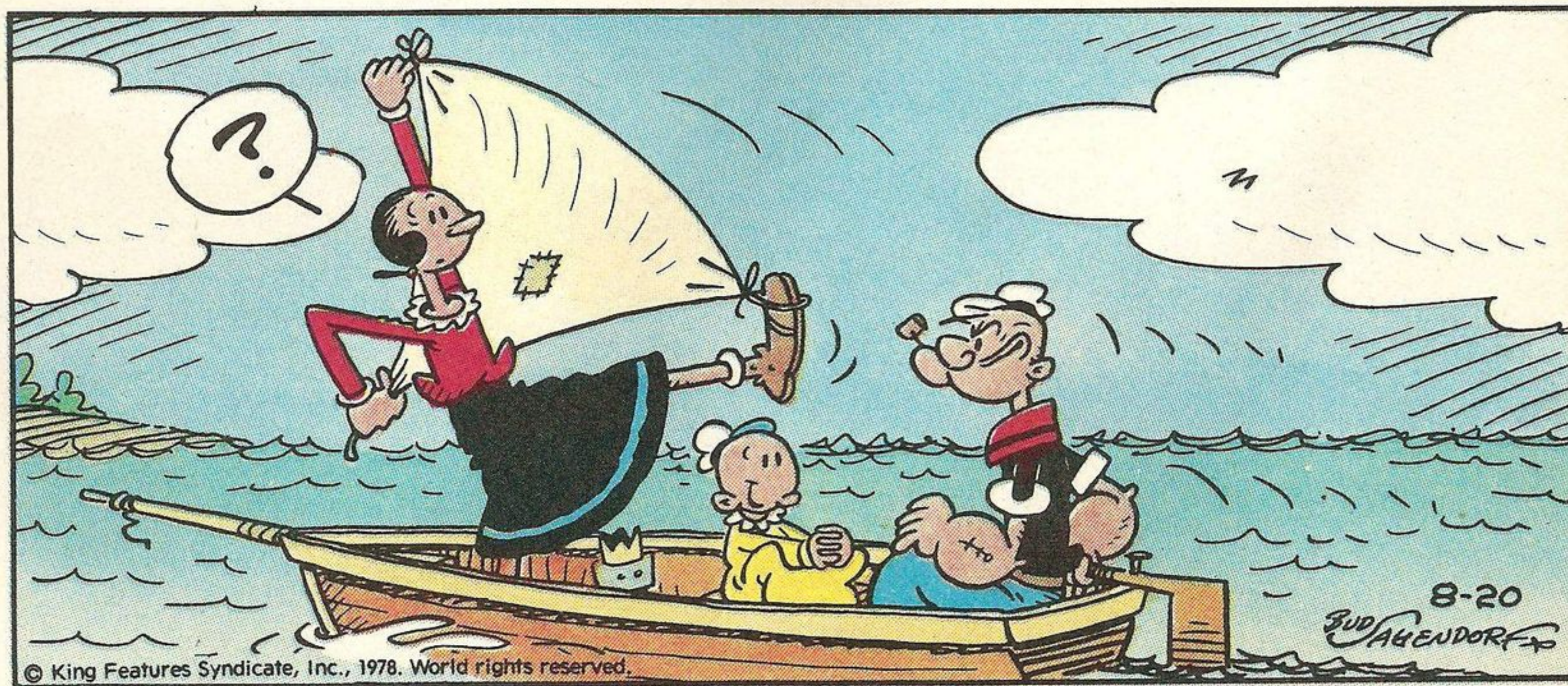
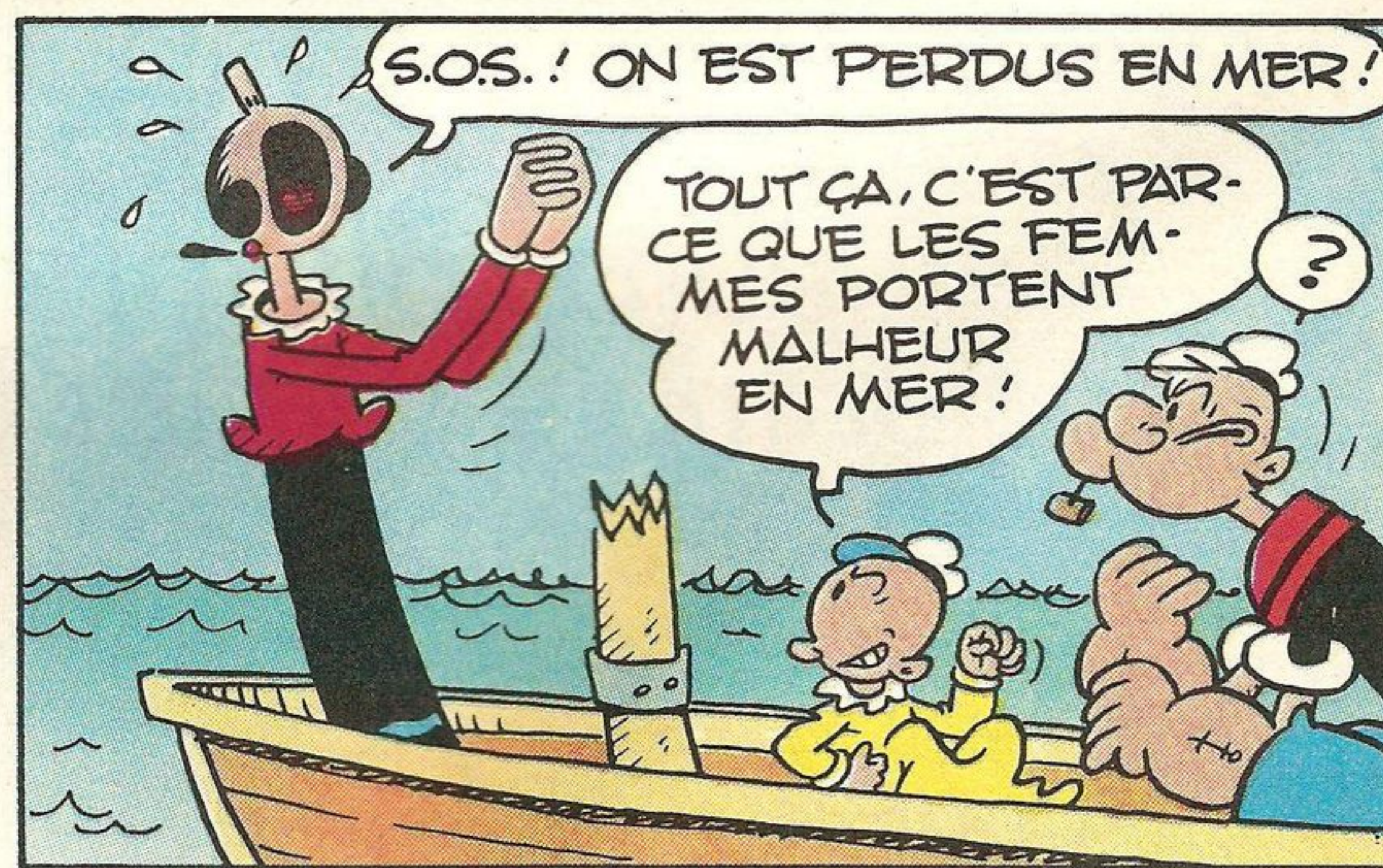
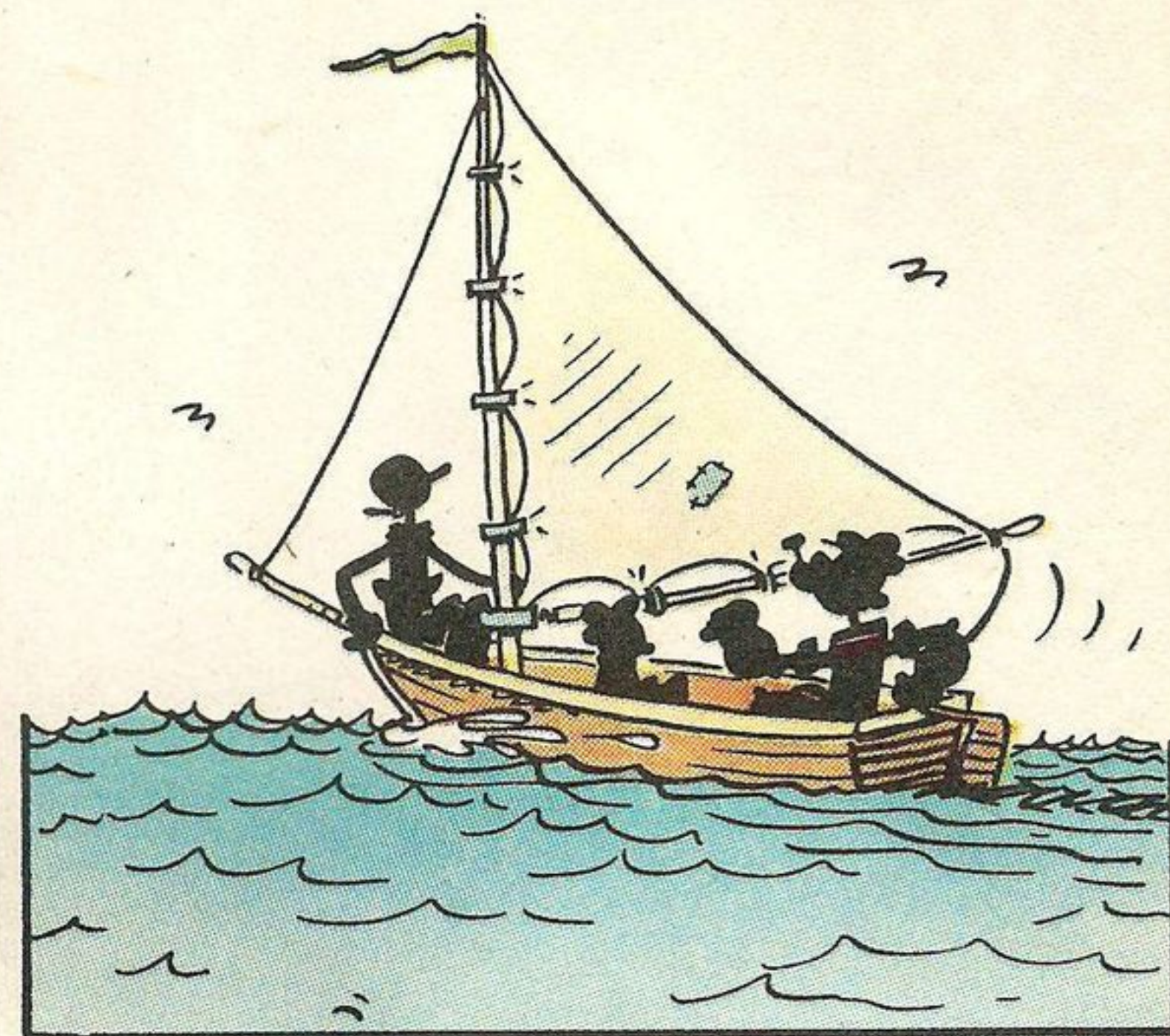
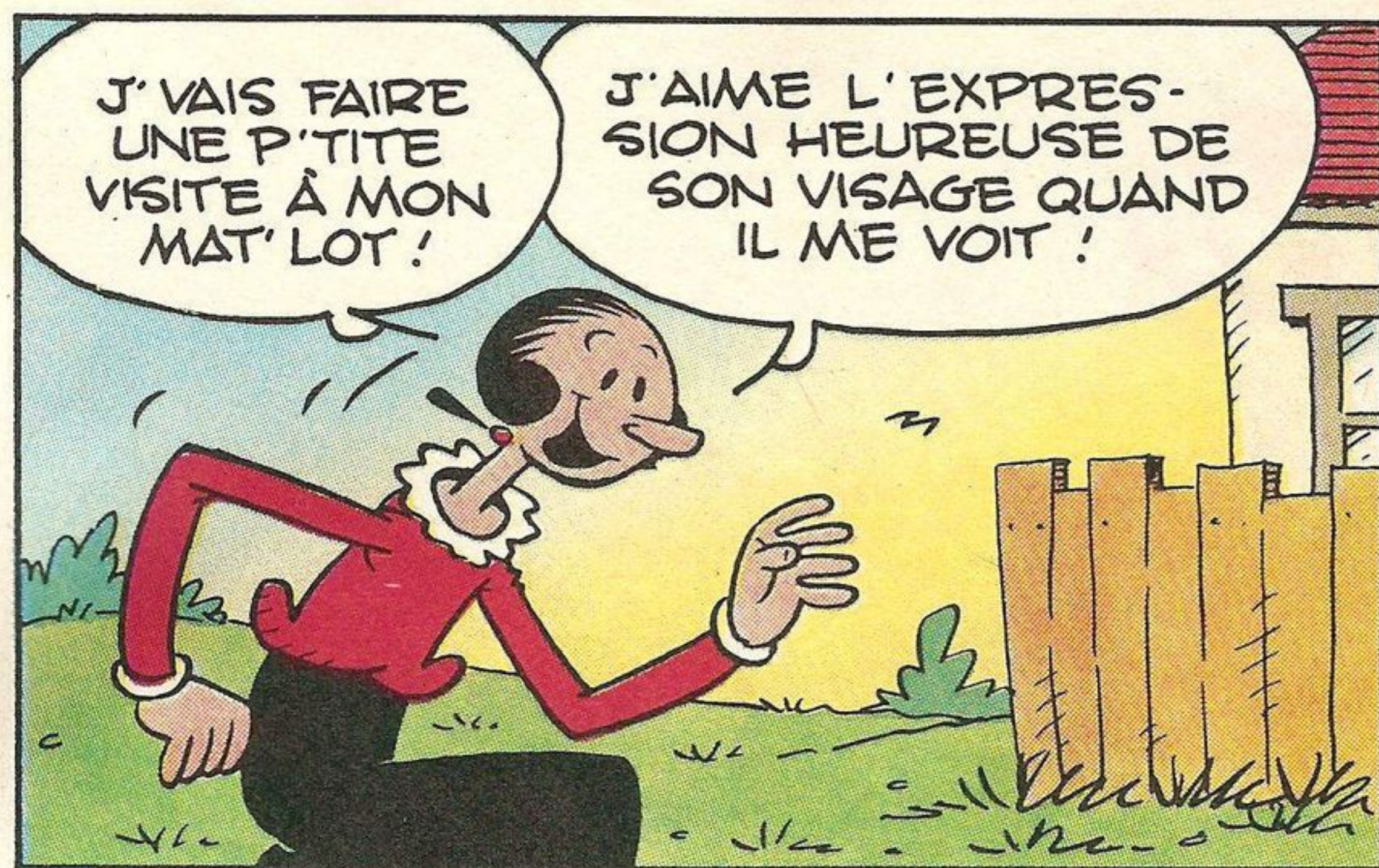
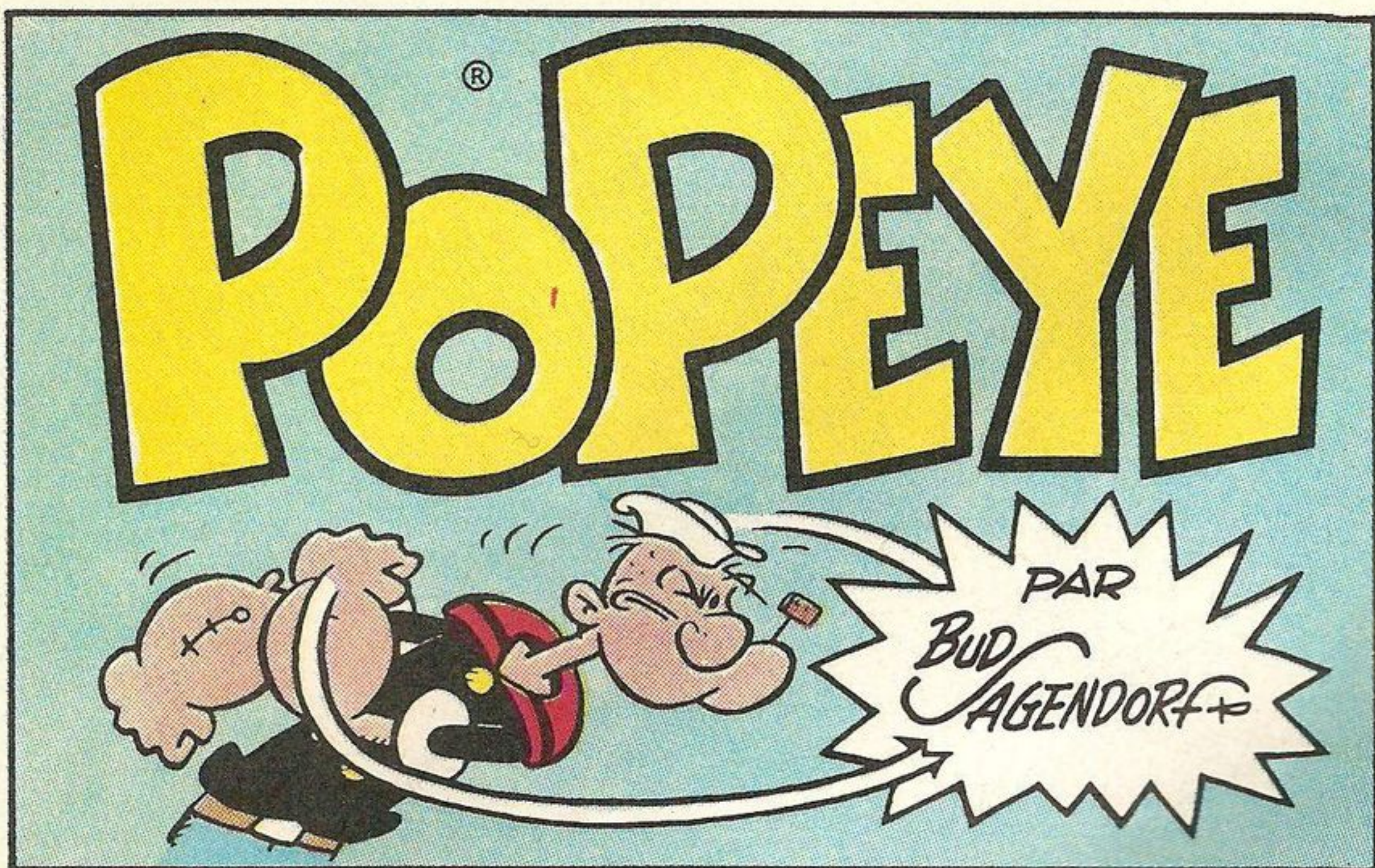
Il y a un  
autocollant par  
lot de 3 boîtes  
de schtroumpf  
concentré.



Vérifie que les schtroumpfs figurent bien sur les emballages.

Attention : les quantités sont limitées.

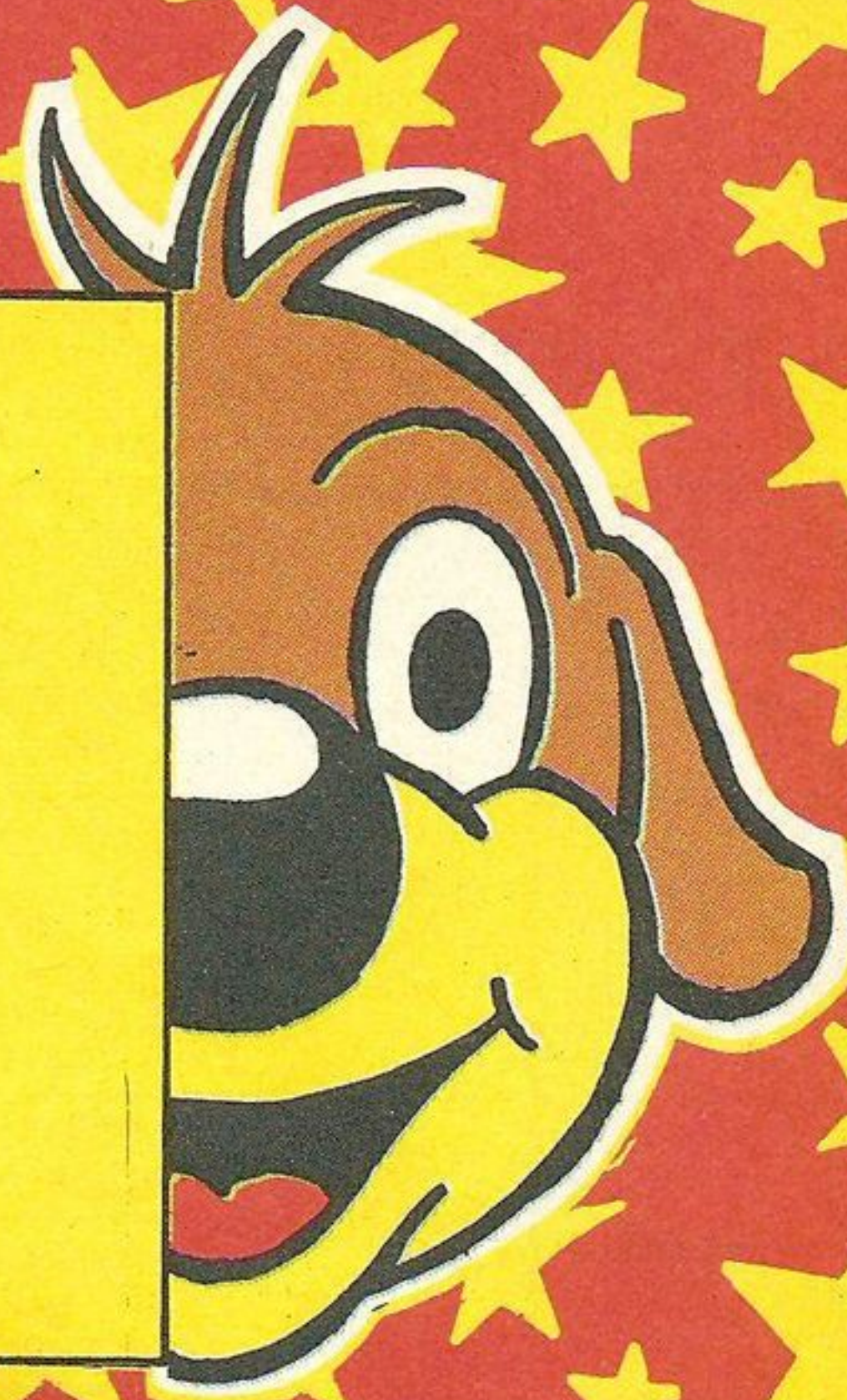








# Les jeux de Pif

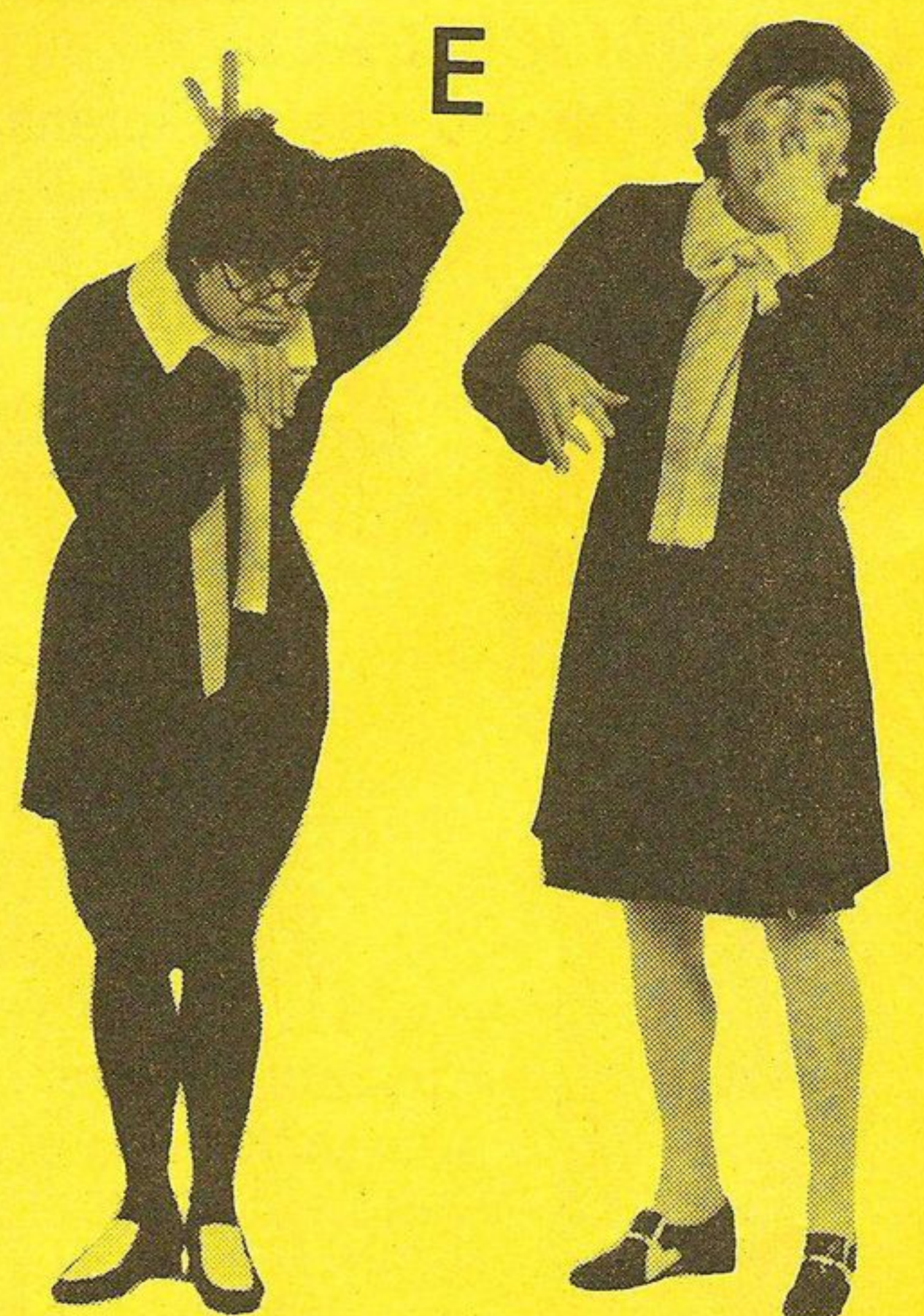
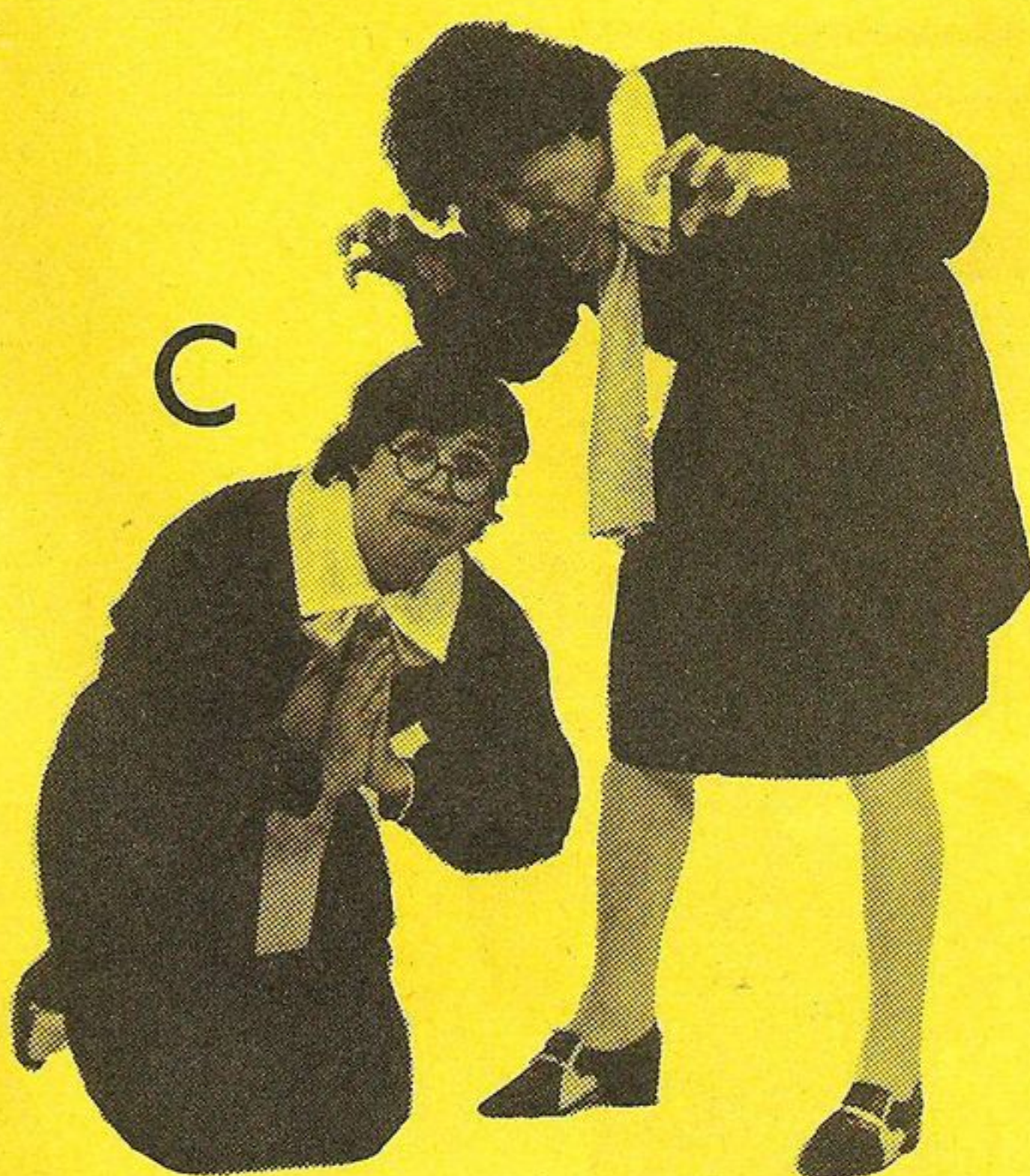
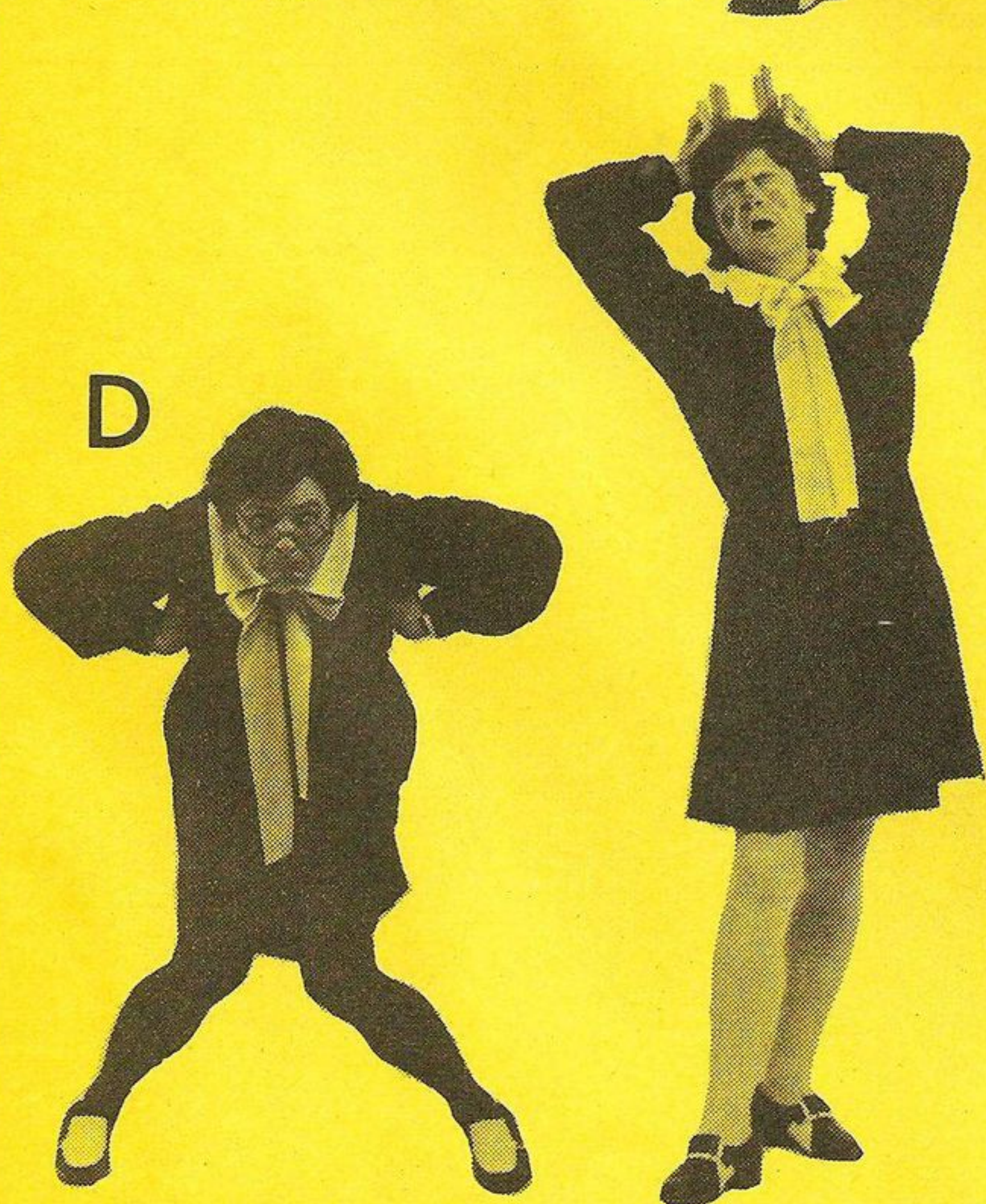


Chaque jeu porte un certain nombre de \* selon sa difficulté :  
\* faciles. \*\* astucieux. \*\*\* champions.

Conception: Roger Dal

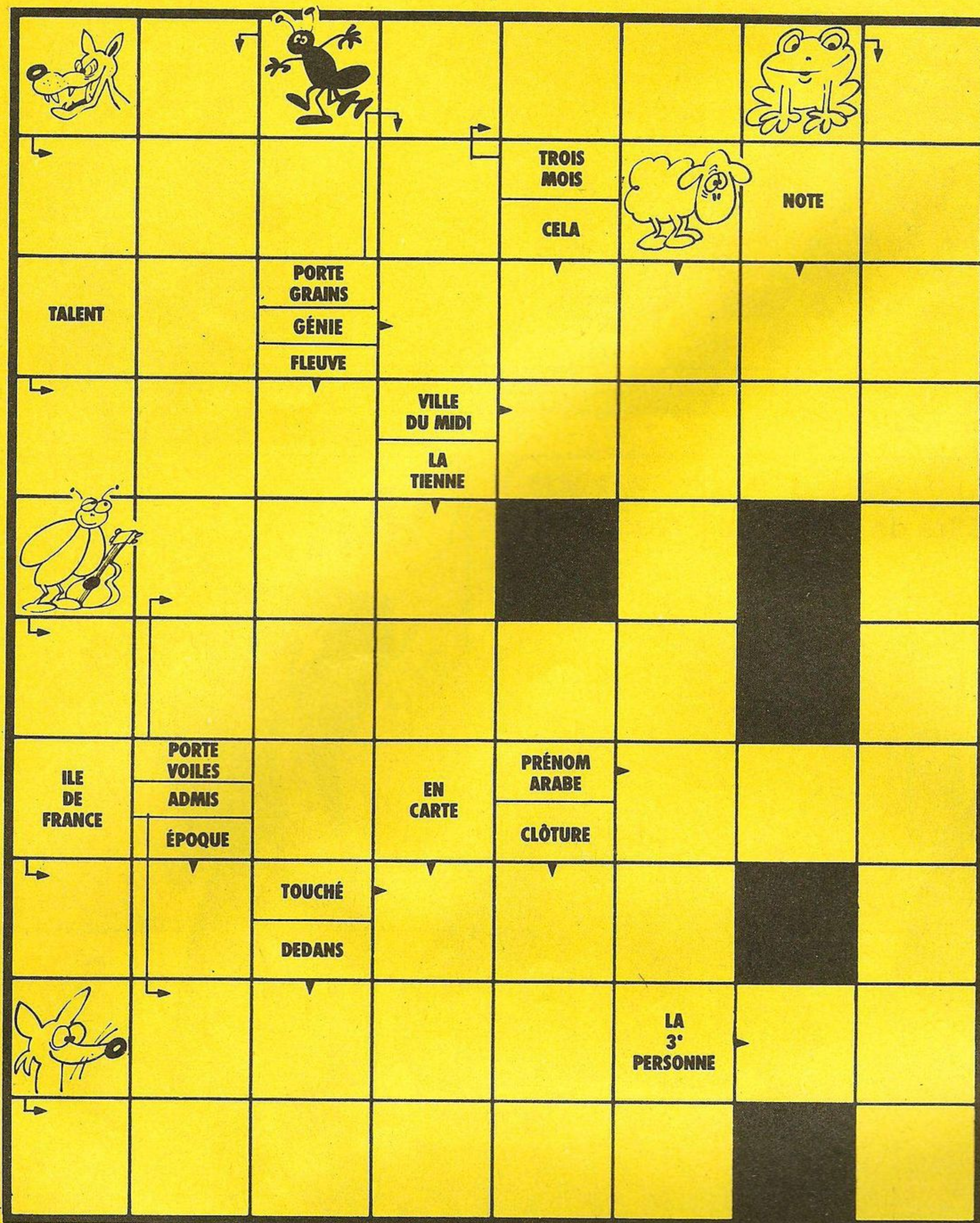
## 1. PIT ET RIK ET LA FONTAINE \*\*

Pit et Rik miment, dans ce jeu, cinq fables de La Fontaine. Lesquelles?





## 2. FLÉCHOPIF \*\*

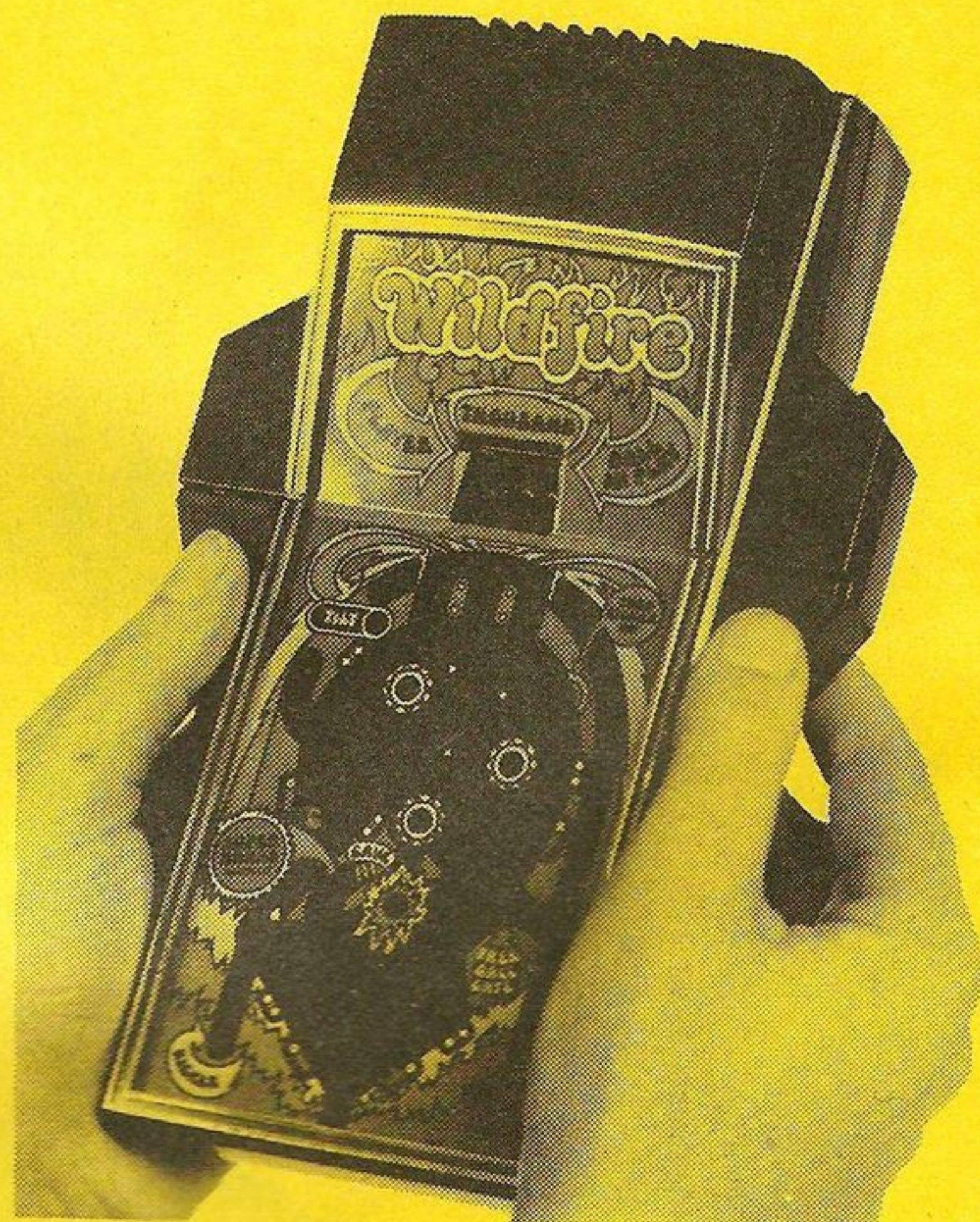


## 3. JE BLAGUE

Cette semaine, c'est Michel Franck, 78170 La Celle-Saint-Cloud, qui gagne, avec l'histoire que voici.

Une dame, avec quelques uns de ses enfants, entre dans un magasin. La dame demande à une vendeuse : « Pardon, Mademoiselle, le rayon des enfants? » Alors, une des fillettes s'écrie : « Ah! non, Maman, nous sommes déjà huit à la maison, tu ne trouves pas que c'est assez?! »

Michel va recevoir ce magnifique flipper électronique **WILDFIRE**, offert par MECCANO.



## 4. DE QUOI JOUENT-ILS ? \*

Pit et Rik miment des musiciens. Mais de quoi jouent-ils?...





5. \*\*



**Corade**  
Color

Ton dessin sera vraiment superbe si tu prends des crayons ou des feutres Corade pour colorier les cases.

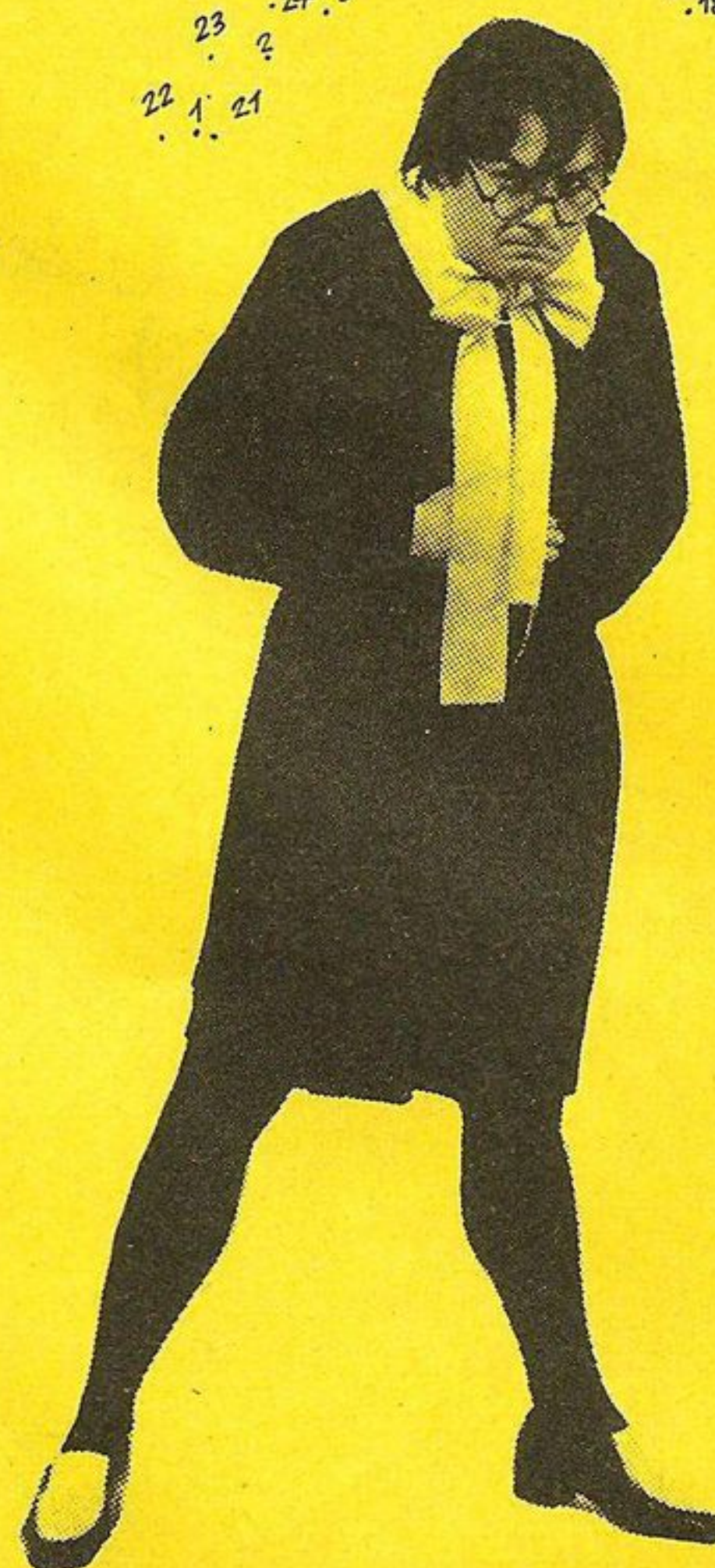
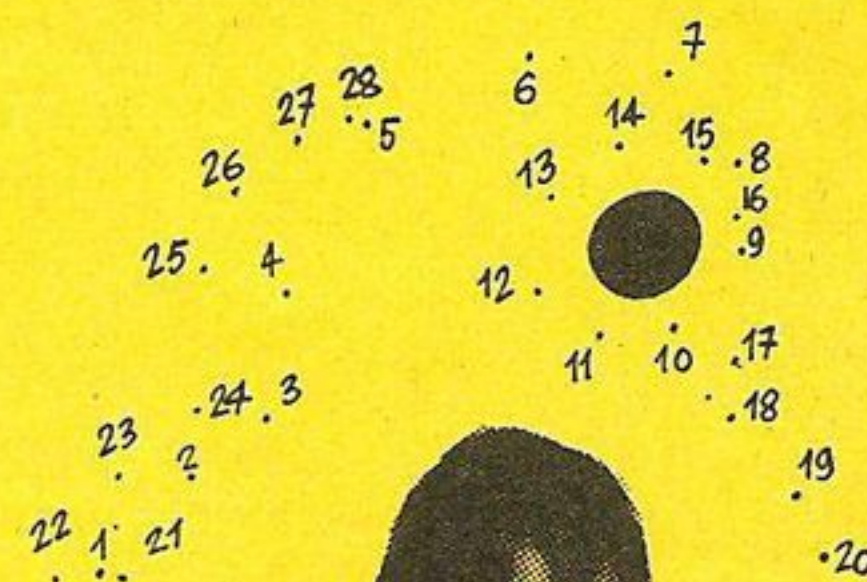
Code des couleurs :

1 : jaune - 2 : blanc - 3 : rose -  
4 : rouge - 5 : bleu - 6 : gris - 7 : noir.



## 6. JEU À POINTS \* POUR QUI SE PREND-T-IL ?

Tu le sauras, en réunissant les points chiffrés par un trait.



## 7. JEU D'OMBRES \*

À quel personnage appartient cette ombre : 1, 2 ou 3 ?

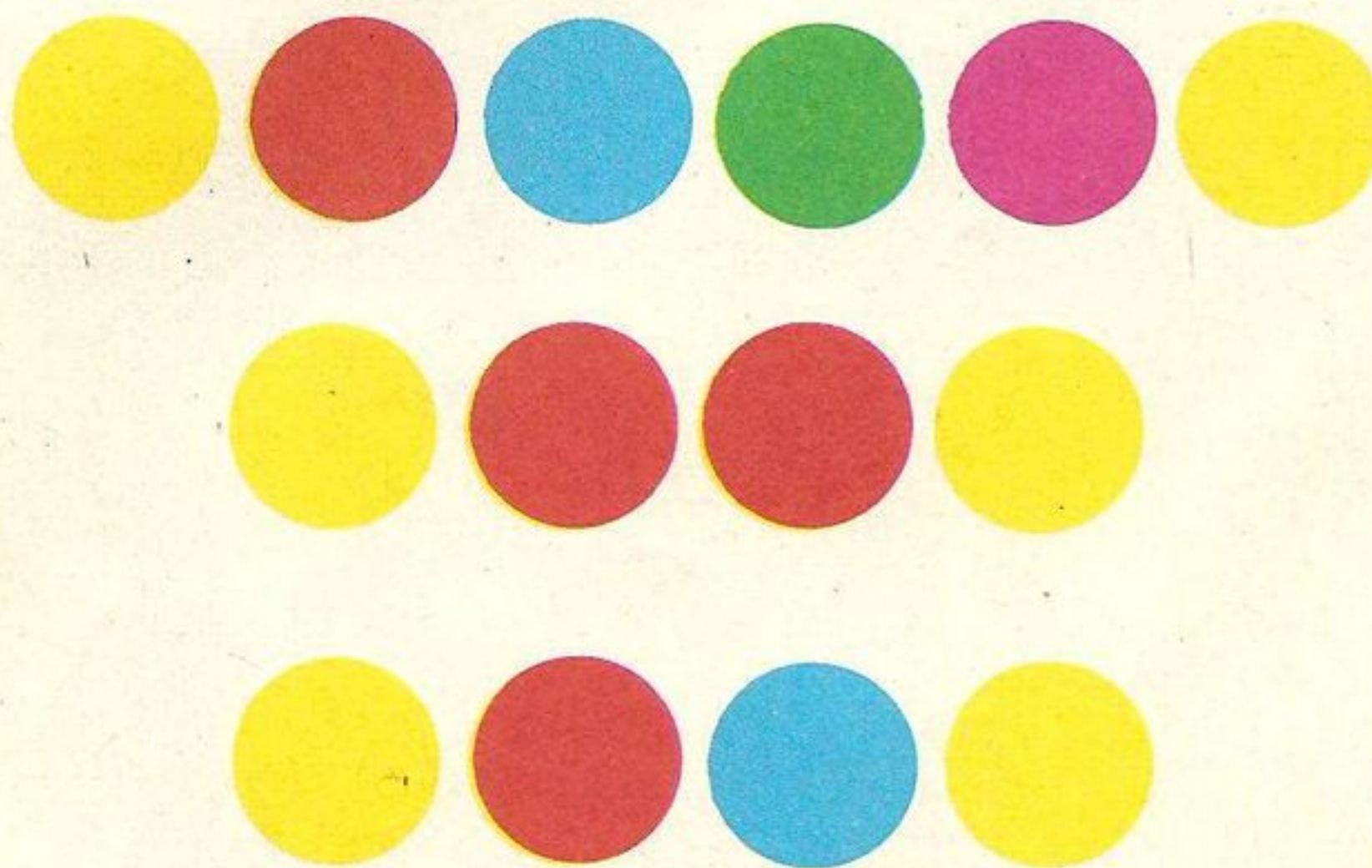


8. \*\*\*

**LES JEUX  
EN COULEUR  
DE:**

**smarties**

**CETTE SEMAINE :  
LE DÉBUT ET LA FIN**



SMARTIES commence et finit par la lettre S. Il en est de même pour les noms de nombreuses villes de France. Dans les pastilles en couleurs, place des lettres de manière à obtenir trois noms de villes commençant et finissant par S. Pour t'aider, j'ai toujours donné la même couleur à la même lettre.



# Les énigmes de **TIM**



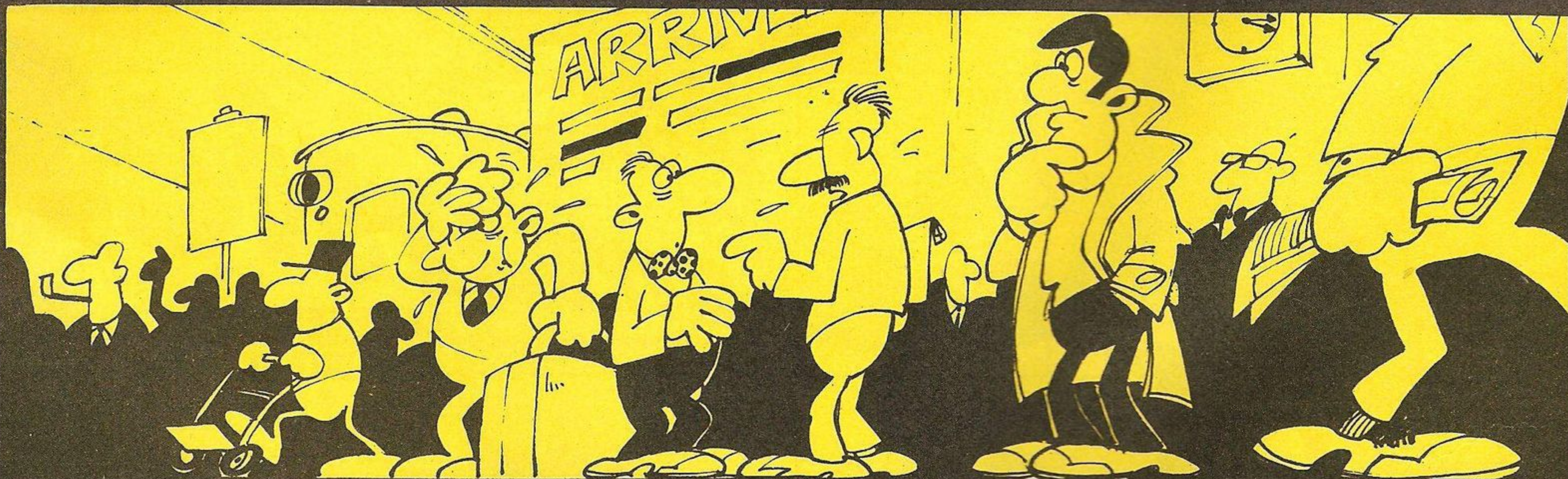
9. \*\*\*

PAR DIRICK

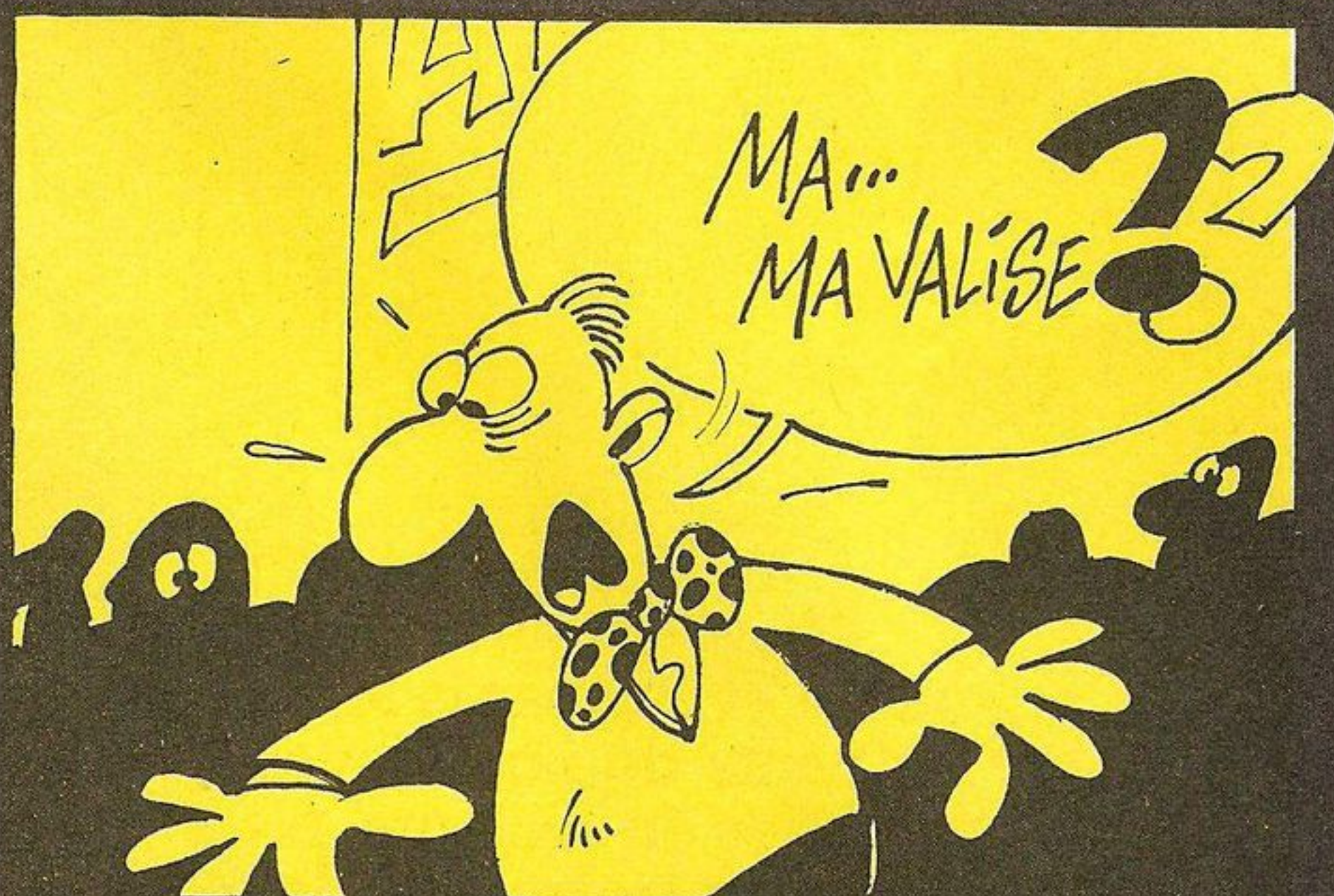
## GARE DANS LA GARE!



Depuis quelque temps, Tim soupçonne Fredo l'Artiste, voleur à la tire, « professionnel », d'être l'auteur de nombreux vols de valises dans la gare de Lyon. Malheureusement, Tim ne connaît pas Fredo, car il ne l'a jamais vu.



Tim décide donc d'observer attentivement les allées et venues des gens dans la salle des « Pas-perdus », et de guetter leurs moindres faits et gestes, en regardant surtout les valises, bien entendu!



Tout à coup, Tim comprend comment Fredo s'y prend pour voler une valise, et du même coup, il sait à quoi ressemble Fredo l'Artiste. Et toi, le sais-tu?



**ici on  
gagne.**

# 250 CADEAUX

offerts par PIT et RIK,  
50 DISQUES 33 TOURS; 50 TEE-SHIRTS;  
150 DISQUES 45 TOURS.

avec un jeu facile qui se court en deux étapes.

1 - Inscris dans la ligne réservée de ton bulletin-réponse ci-dessous, le mot manquant dans la bulle du dessin. Ce mot s'écrit tel que PIT et RIK le prononcent.

2 - PIT et RIK ont des qualités bien personnelles, qui font leur succès. En voici dix. Classe-les par ordre de préférence dans ton bulletin-réponse, en désignant chaque qualité par la lettre qui la précède dans la liste.

Tu placeras dans la case 1, la qualité qui te semble la plus importante; en n° 2, celle qui est un peu moins évidente, et ainsi de suite.

A - Ils font rire.

B - Ils sont sympas.

C - Ils imaginent des tas de gags.

D - Leurs musiques sont gaies.

E - Leurs mimiques sont drôles.

F - Ils chantent bien.

G - Leur langage est chouette.

H - Leurs costumes sont mar-  
rants.

I - Ils sont toujours de bonne  
humeur.

J - On voudrait être leur  
copain.

Les gagnants seront ceux (et celles) qui, ayant trouvé le mot de la bulle, auront envoyé la liste de préférences la plus proche de la liste-type qui se dégagera de l'ensemble des réponses.

## CE QU'IL FAUT FAIRE POUR AVOIR LE MAXIMUM DE CHANCE :

- N'utilise que le bulletin-réponse ci-dessous (copies et photocopies non admises).

- Ecris lisiblement et sans ratures.

- Découpe ton bulletin-réponse et colle-le au dos d'une carte postale, côté correspondance. Puis, envoie cette carte postale à :

**LE NOUVEAU PIF**  
**JEU-CONCOURS PIT ET RIK**  
126, rue La Fayette  
B.P. 90  
75461 PARIS CEDEX 10

Poste ta carte postale, suffisamment affranchie, pour qu'elle arrive à *Pif* avant le 20 avril 1983. Attention : c'est la date d'arrivée et non pas la date de départ de la poste qui compte.

Ce jeu-concours est réservé aux lecteurs et aux lectrices du *Nouveau-Pif* habitant la France métropolitaine.



### BULLETIN-RÉPONSE DU JEU PIT ET RIK

1. Voici le nom de la bulle :

2. Voici ma liste de préférences  
des qualités de PIT et RIK :

1 <input type="checkbox"/>	2 <input type="checkbox"/>	3 <input type="checkbox"/>
4 <input type="checkbox"/>	5 <input type="checkbox"/>	6 <input type="checkbox"/>
7 <input type="checkbox"/>	8 <input type="checkbox"/>	9 <input type="checkbox"/>
10 <input type="checkbox"/>		

Nom .....

Prénom ..... Age .....

Adresse .....

Code ..... Ville .....



## 11. LE JEU DES CHAPEAUX \*\*

Inscris dans les 8 lignes horizontales de la grille, les noms des huit chapeaux que portent PIT et RIK tout autour. Si les noms sont exacts, et bien placés, tu pourras lire, dans la colonne centrale, de haut en bas, dans le sens de la flèche, des noms que tu connais bien.



## SOLUTIONS

### 1. PIT ET RIK ET LA FONTAINE

A : Le Renard et la cigogne. – B : La Grenouille qui voulait se faire aussi grosse que le bœuf. – C : Le Loup et l'agneau. – D : Le Lièvre et la tortue. – E : Le Renard et le bouc.

### 2. FLÉCHOPIF

HORIZONTALEMENT : Eté – Loup – Icare – Art – Agen – Mât – Cigale – Ali – Ré – Emu – Reçu – Il – Renard.

VERTICALEMENT : Fourmi – Ere – Tage – En – Epi – Ta – Eca – Ca – Mur – Agneau – Ré – Grenouille.

### 4. DE QUOI JOUENT-ILS ?

Trombone – Flûte – Accordéon – Piano – Violon.

### 7. JEU D'OMBRES

La bonne ombre va avec le personnage 1.

### 8. LES JEUX EN COULEURS DE SMARTIES

CETTE SEMAINE : LE DÉBUT ET LA FIN

SENLIS – SEES – SENS.

### 9. L'ÉNIGME DE TIM

GARE ! DANS LA GARE...

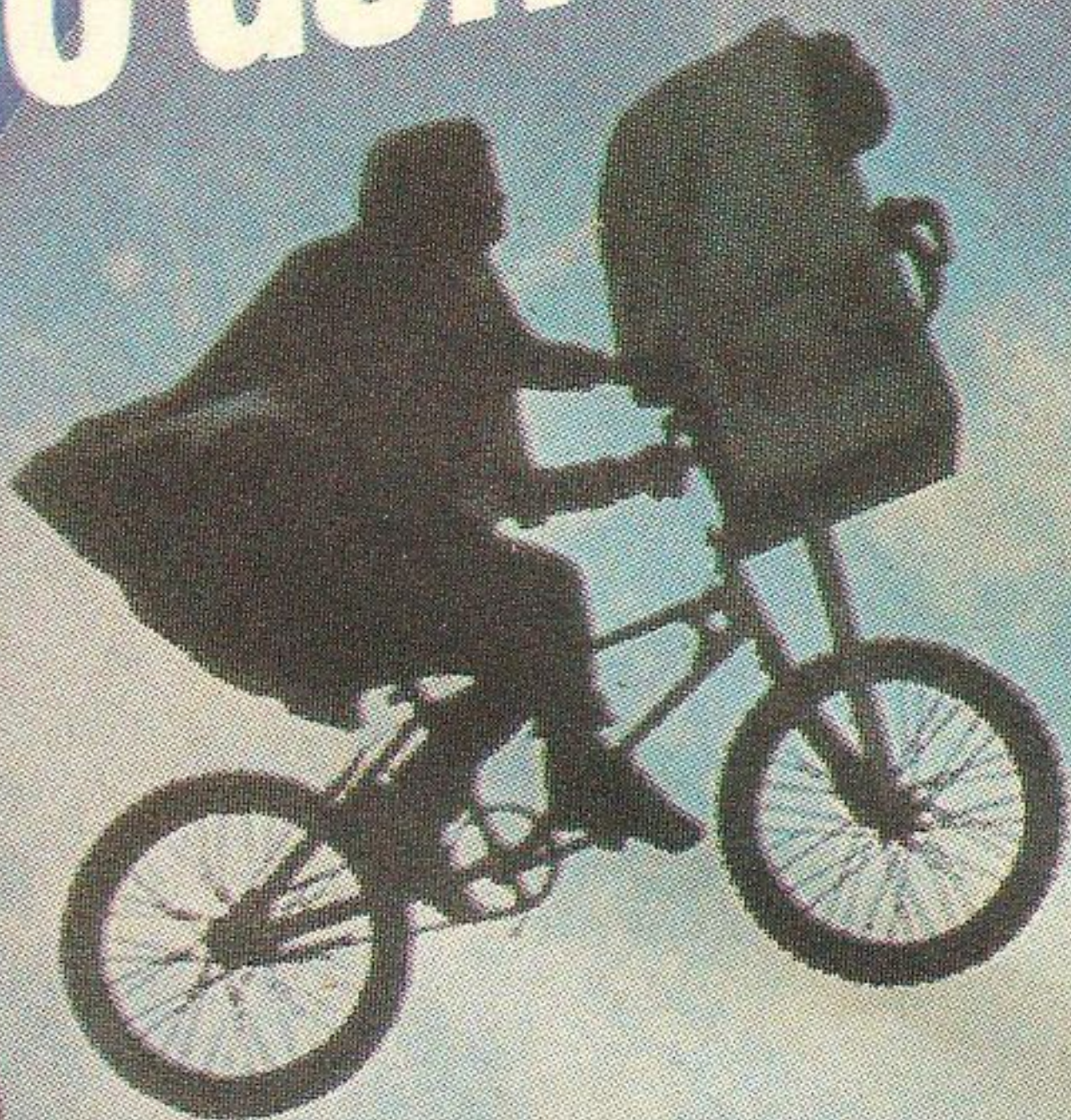
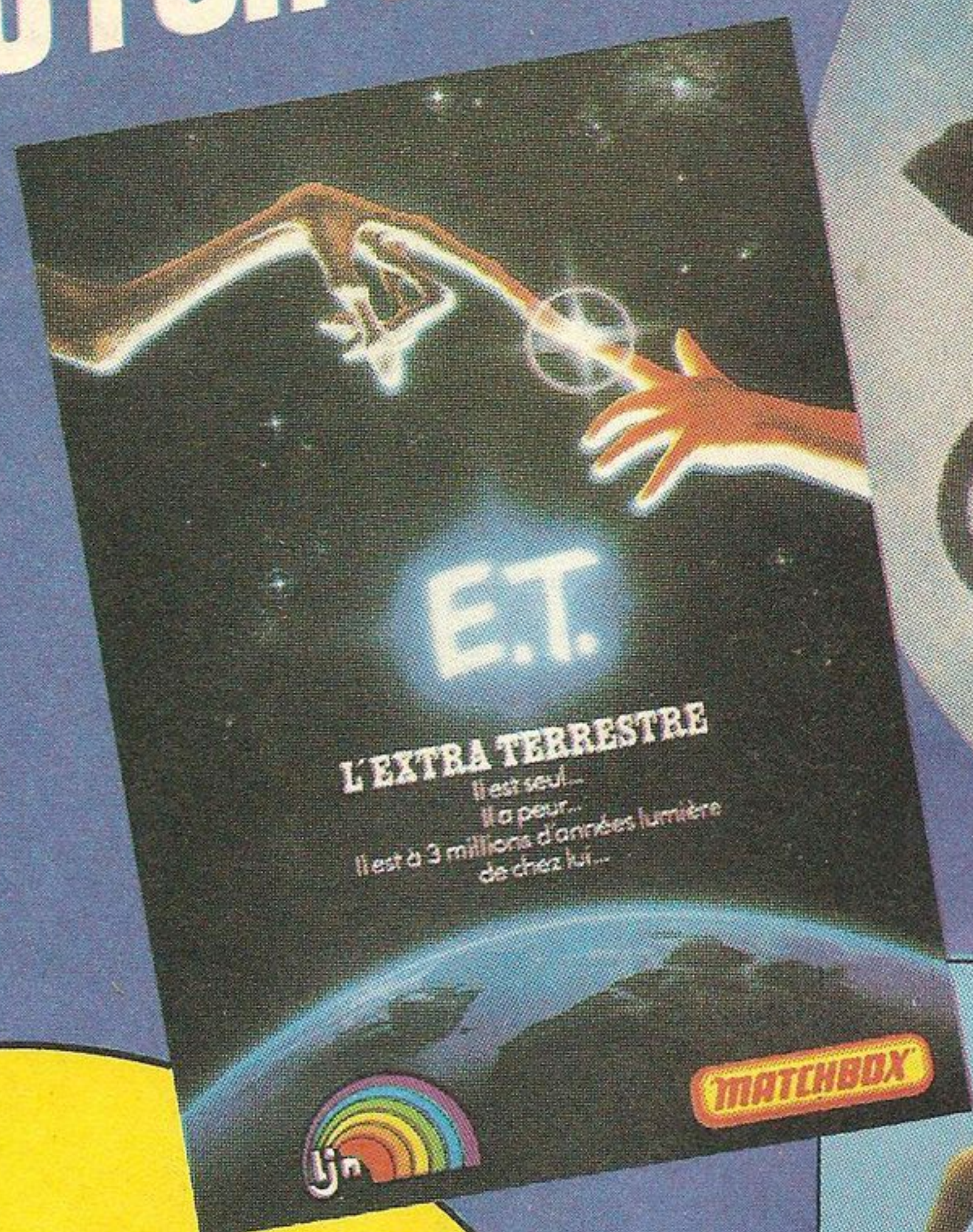
Tim a observé ce personnage qui semble se reposer, avec sa grosse valise, sous le panneau des arrivées. Il lui suffit de mettre sa grosse valise, sans fond, sur une plus petite, pour pouvoir la voler sans éveiller les soupçons et sans être poursuivi...

### 11. LE JEU DES CHAPEAUX

Avec, horizontalement : CAPELINE – BIBI – TOQUE – CASQUETTE – CALOT – BERET, CANOTIER et KEPI, tu as obtenu, verticalement, PIT ET RIK.



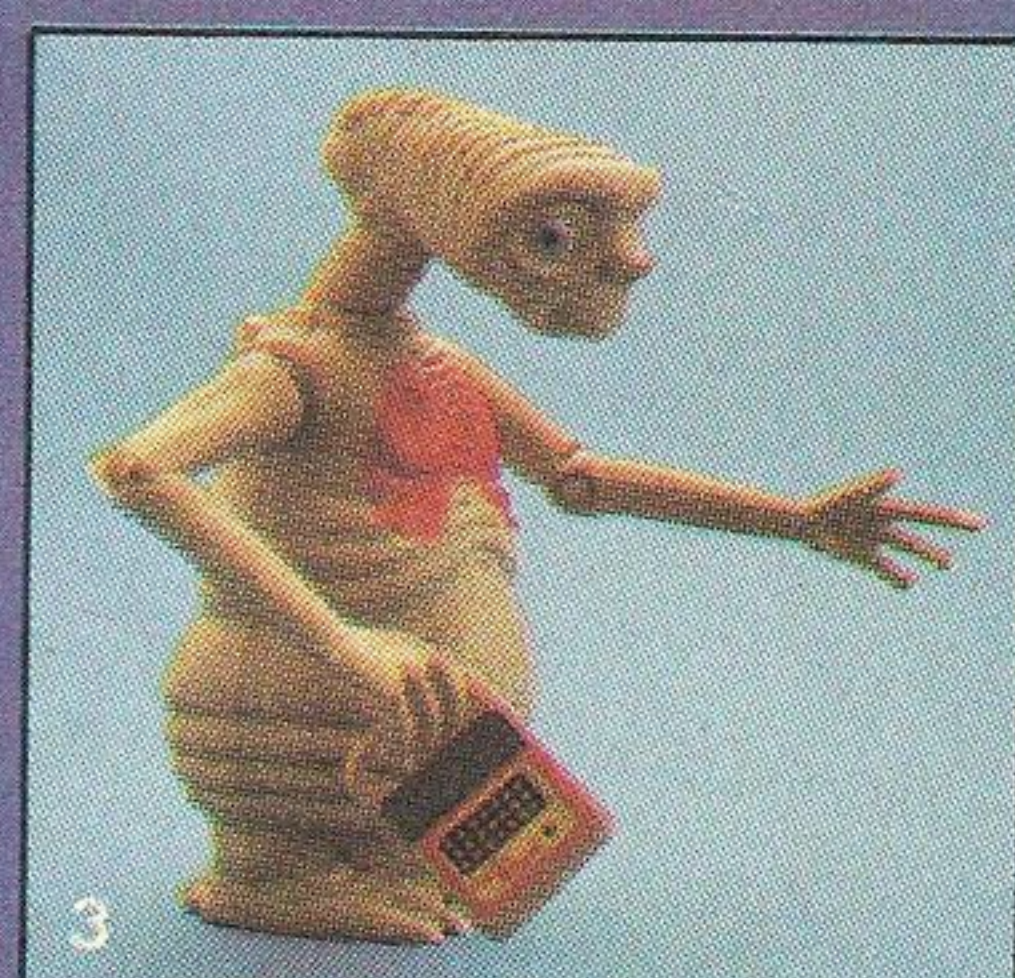
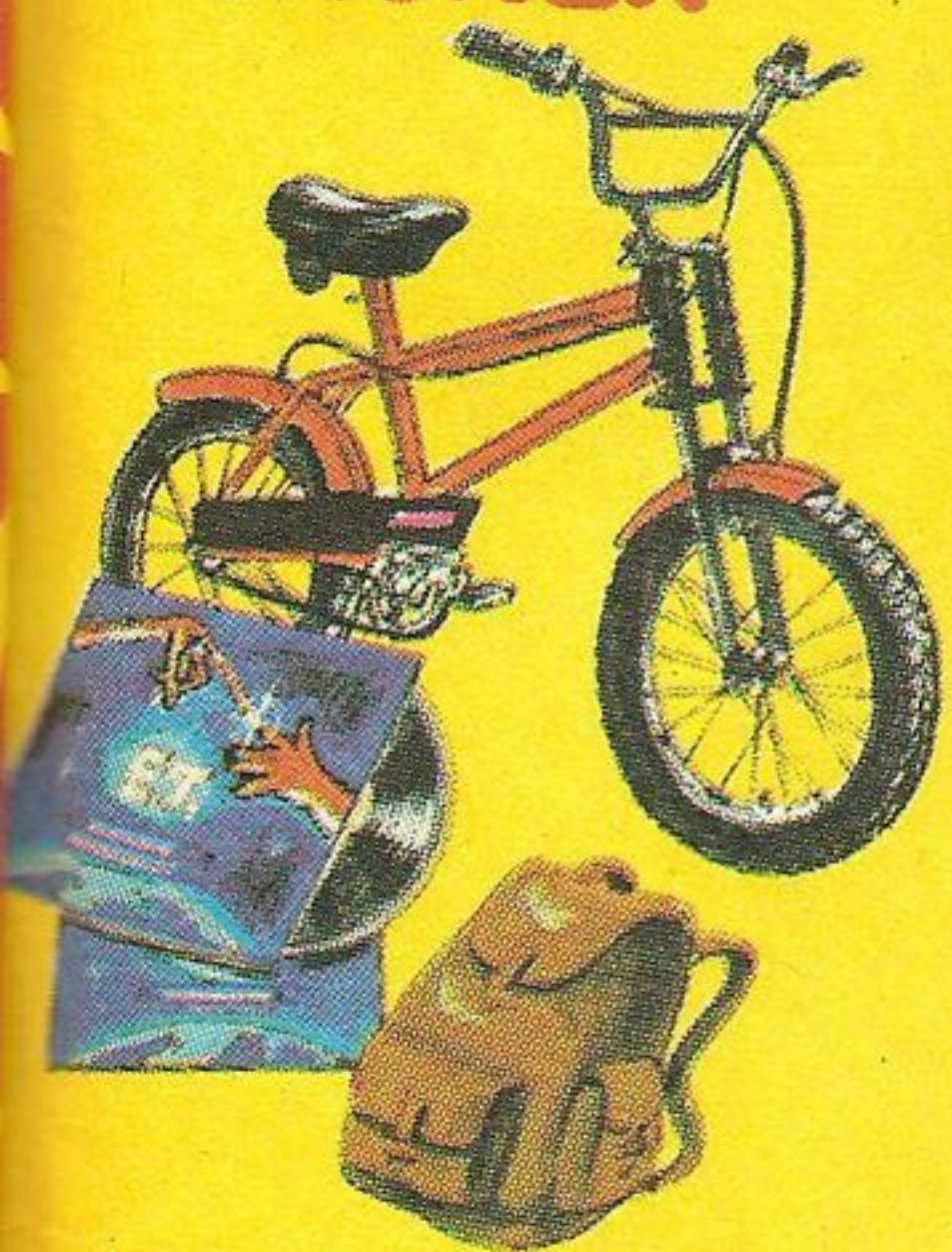
# GAGNE «le vélo-cross d'Elliott» ou l'un des 1000 autres prix!...



en allant vite  
voir les E.T. de

**MATCHBOX®**

## LES PRIX À GAGNER



Cadeau pour chaque participant : ces 6 autocollants amusants de E.T.

## BULLETIN-JEU

### Comment jouer

• Découpe cette page et va vite chez ton marchand de jouets voir attentivement les E.T. de MATCHBOX.

• Sur place, réponds au moins à 3 des 10 questions ci-contre en cochant la bonne réponse, puis envoie ton bulletin-jeu complété à GMS/Jeu E.T. MATCHBOX 9, rue benoît-malon - 92150 suresnes.

• Les 29 avril et 15 juin 1983, 2 tirages au sort parmi les bulletins-jeu reçus comportant 3 bonnes réponses à au moins 3 questions désigneront 1310 gagnants.

### Les prix à gagner

• 10 vélos Super-Cross "trial"  
• 100 sacs à dos E.T. (style rangers)  
• 200 albums-disque du film  
• 1000 jouets E.T. MATCHBOX (modèles surprise)  
soit au total 1310 lots qui seront répartis par moitié sur chacun des 2 tirages au sort.

### Cadeau pour chaque participant

En envoyant ton bulletin-jeu accompagné d'une enveloppe timbrée portant ton adresse, tu recevras 6 autocollants amusants de E.T. à coller sur tes cahiers, ton sac, etc.

	questions	cocher la bonne réponse		
question 1 jouet N° 1	Sur le vrai jouet MATCHBOX le bouton remontoir qui fait marcher E.T. en se dandinant est situé...	<input type="checkbox"/> Dans le dos	<input type="checkbox"/> Sur le côté	<input type="checkbox"/> Sous lui
question 2 jouet N° 1	Sur le vrai jouet MATCHBOX quand E.T. marche, sa tête se balance .....	<input type="checkbox"/> De haut en bas	<input type="checkbox"/> Sur le côté	<input type="checkbox"/> D'avant en arrière
question 3 jouet N° 2	Sur le vrai jouet MATCHBOX ELLIOTT porte un blouson .....	<input type="checkbox"/> Jaune	<input type="checkbox"/> Rouge	<input type="checkbox"/> Blanc
question 4 jouet N° 2	Sur le vrai jouet MATCHBOX la couleur du vélo-cross d'ELLIOTT est .....	<input type="checkbox"/> Verte	<input type="checkbox"/> Rouge	<input type="checkbox"/> Jaune
question 5 jouet N° 3	Sur le vrai jouet MATCHBOX dans son emballage, le cou de E.T. qui s'allonge et se rétracte est .....	<input type="checkbox"/> En position allongée	<input type="checkbox"/> A l'état normal	
question 6 jouet N° 5	Sur le vrai jouet MATCHBOX le téléphone que tient E.T. est .....	<input type="checkbox"/> Rouge	<input type="checkbox"/> Blanc	<input type="checkbox"/> Noir
question 7 jouet N° 6	Sur le vrai jouet MATCHBOX E.T. ....	<input type="checkbox"/> Tient bien sa dictéemagique	<input type="checkbox"/> Ne tient pas sa dictéemagique	
question 8 jouet N° 7	Sur le vrai jouet MATCHBOX le peignoir que porte E.T. ....	<input type="checkbox"/> Est de cette longueur	<input type="checkbox"/> Est beaucoup plus court	
question 9 jouet N° 8	Sur le vrai jouet MATCHBOX E.T. tient entre ses mains .....	<input type="checkbox"/> Un pot de fleurs	<input type="checkbox"/> Une branche de sapin	<input type="checkbox"/> Un bocal
question 10 jouet N° 9	Sur le vrai jouet MATCHBOX le chapeau que porte E.T. ....	<input type="checkbox"/> A bien cette forme	<input type="checkbox"/> N'a pas cette forme	

Nom \_\_\_\_\_

Prénom \_\_\_\_\_

Age \_\_\_\_\_

Adresse \_\_\_\_\_

Code postal \_\_\_\_\_

Ville \_\_\_\_\_

Jeu sans obligation d'achat.  
Envoi d'un bulletin, du règlement complet, remboursement du timbre utilisé pour participer sur simple demande à l'adresse du jeu (maximum 1 demande par foyer).



ton  
gadget

# Le lance-bulle de Pit et Rik

Coup de tonnerre  
dans le petit monde  
des bulles!  
Pif lance cette semaine  
— en exclusivité —

le lance-bulles géant. Fini les mini-bulles, les bulles de pacotille, les bulles de rien-du-tout... Le temps des *maxi-bulles* est arrivé! La cicrane et la froumi... pardon, je veux dire... Pit et Rik, champions toutes catégories dans l'art de coincer la bulle, vont t'en bavardurer 2 mots.

**La cicrane :** Gring!...

**La froumi :** Tiens, qué né sé qué gring?

**La cicrane :** Cé né cicrane...

**La froumi :** Hé! la cicrane, kèss ke té né brandi-bulle? Et ko cè ça?... C'est la dernière crakette de tennis de jaune borgne toute trouée?

**La cicrane :** Mais non, la froumi! Ça né le dernier gagaget de Pit et Rik : le *maxi-bulles*!

## TRADUCTAGE :

**La cicrane :** Dring!...

**La froumi :** Tiens, qui est-ce qui sonne?

**La cicrane :** C'est moi, la cicrane...

**La froumi :** Hé! la cicrane, qu'est-ce que tu fabriques? Et ça, qu'est-ce que c'est?... C'est la dernière raquette de Björn Borg toute trouée?

**La cicrane :** Mais non, la froumi! C'est le dernier gad-get de Pif : le lance-bulles géant de Pit et Rik!

## MODE D'EMPLOYAGE :

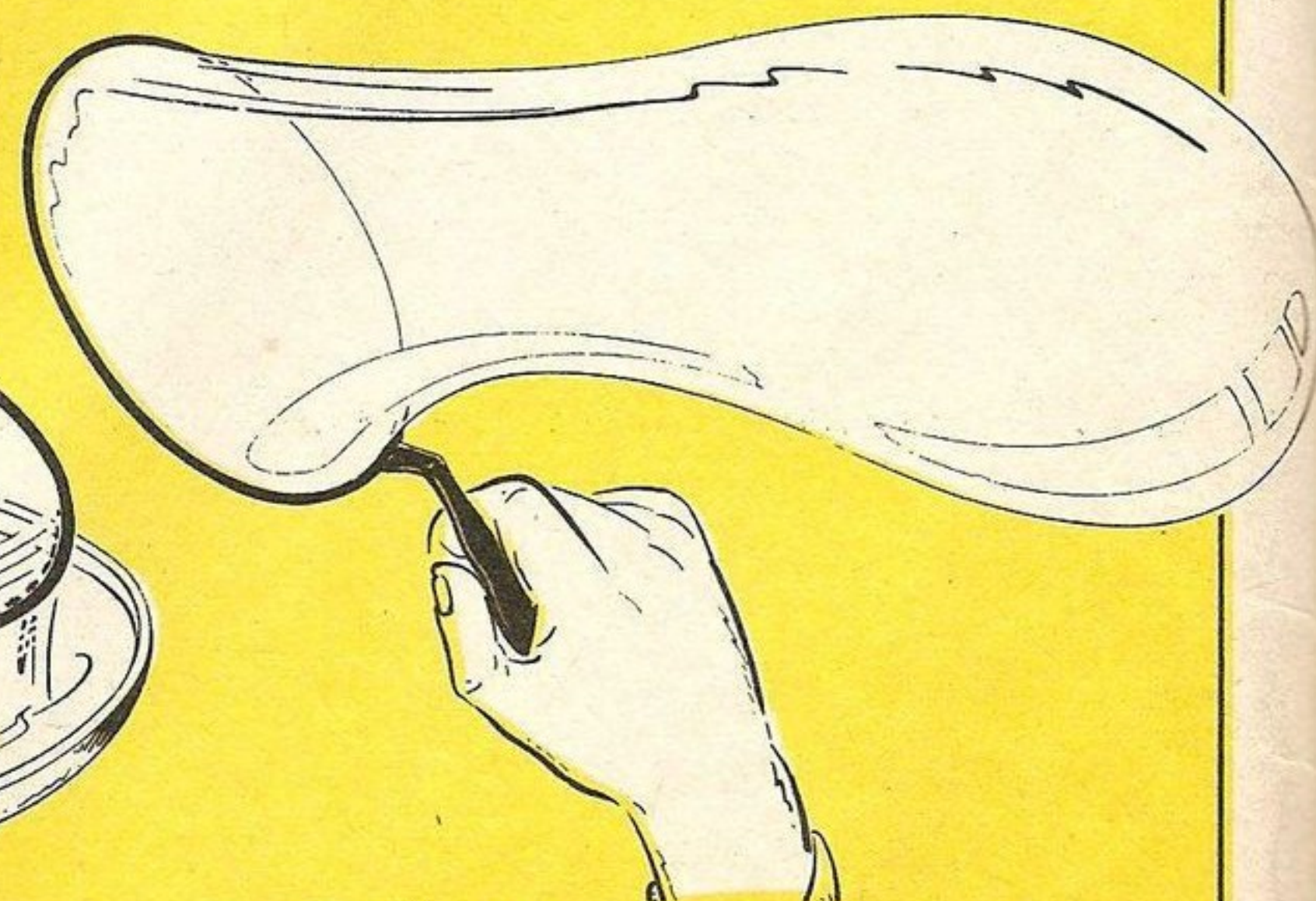
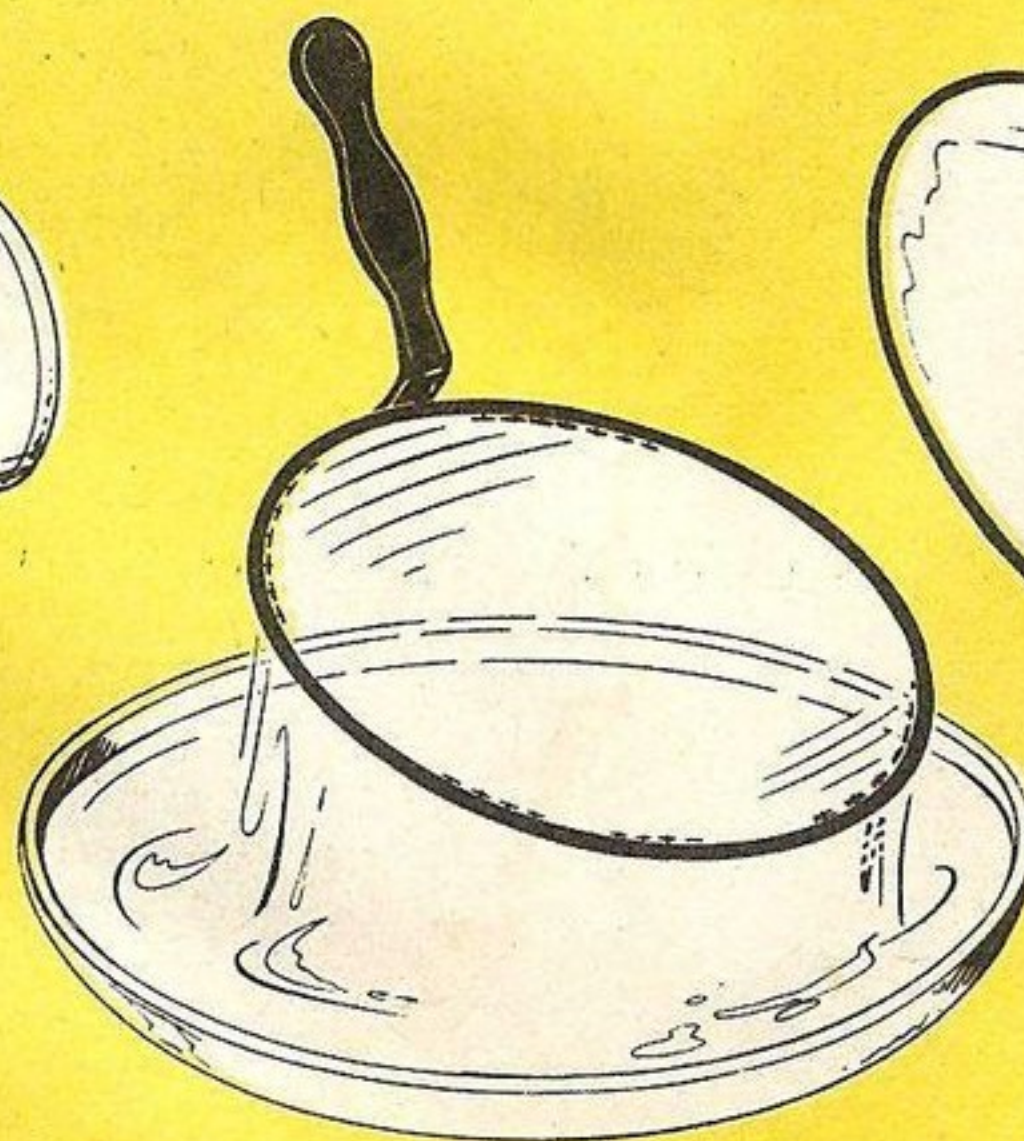
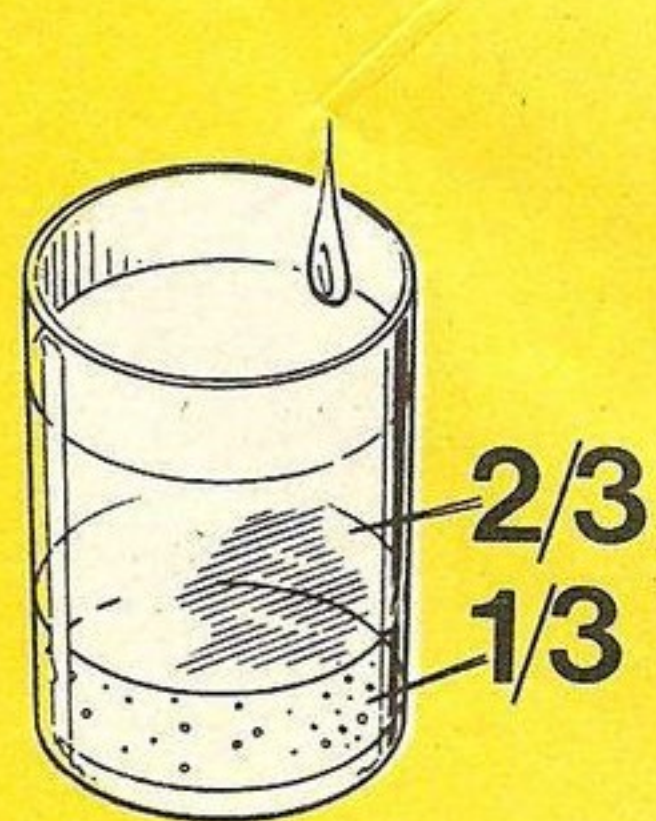
Demandez à votre mamou du liquidage à vais-selle, et composez nalors une solutage de 2/3 d'eau, toute mouille, et 1/3 de liquidage lave-n'écuelle.

Bien mélambrouiller le solutage.

Trempoter son gagaget dans la n'écuelle de liqui-dage.

Faisez doucement un gesticulage du bras, de grauche à droite (ou visez verre sale), comme pour né fichez une baffe à l'air, et là on fabricote la *maxi-bulle*.

Pour pouvoir réaliser  
tes bulles tout à fait tranquillement,  
je te conseille de te mettre à ton balcon,  
dans la cour de ton immeuble,  
ou dans ton jardin.



1. Prends du liquide à vaisselle (le mieux est peut-être de le demander à ton papa ou à ta maman) et compose une solution de 2/3 d'eau et 1/3 de liquide à vaisselle.

2. Mélange bien le tout, afin d'obtenir une solution homogène. N'utilise pas d'assiette creuse. Le mieux serait d'utiliser une assiette plate du diamètre de ton gadget.

3. Trempe ton gadget dans l'assiette, et égoutte-le bien avant de faire les bulles.

4. Effectue alors un large mouvement latéral, surtout pas saccadé. Tu obtiendras une magnifique bulle.



S  
K  
géant



### AUTRES UTILISAGES :

- Tu peux soufflater dedans.

Après avoir trempé le gadget dans le liquide, tu peux souffler doucement, mais de manière continue.

- Tu peux né faire de bas n'en ho (on voit ralors comme un grod boudinage, comme les chosseks à la cicrane).

Tu peux effectuer ton geste de bas en haut ou de haut en bas. Le résultat : une superbe bulle-chaussette.

La semaine prochaine

TON GADGET

JOUE AVEC  
ALAIN GIRESSE  
AU GRAND JEU  
FOOT 83





LE NOUVEAU

**Pif**

N° 732

8F.

# LE LANCE-BULLES DE PIT ET RIK

TON GADGET



EDITIONS VAILLANT, 126, rue La Fayette, 75461 PARIS CEDEX 10 - Tél. : 246.92.25. Directeur de la publication : Jean-Claude LE MEUR - Comité de Direction : Jean-Claude LE MEUR - Hélène BRAYE - Robert ANDREUCCI - Numéro de Commission Paritaire : 57.826 - Loi numéro 49956 du 16 juillet 1949 sur les publications destinées à la jeunesse - Dépôt légal : avril 1983. Ce journal n'est complet qu'avec son gadget paginé en III et IV de couverture. Conditionnement sous film rétractable CONDI-PLAST. Tél. 420.40.63. Imp. en France par les Imprimeries de la Noue, n°7231, 65, av. Jean-Lolive, 93170 Bagnolet. N° de codif. N.M.P.P. - VILLETTE PARIS 2806 - RUNGIS 2547

2806